

9/98
CYBERMEDIA
N64-NACHSCHUB: BATTLETANX & WINBACK
S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8300 / Pts 675,- fmk 27,- / hfl 7,50 / lfr 140,- / dkr 30,- / Lire 8400
DM 5,90
MANIAC
MISSION: IMPOSSIBLE
2 RIESENPOSTER
Crash 3 & Spyro
Dem stürmischen Sony-Duo auf der Spur
TECHNIK-KLARTEXT
Dreamcast
Die Grafikleistung der Wunderkonsole
F-Zero X
N64-Flitzer im Testkanal
5 ROLLENSPIELE IM TEST
Heldenträume
WIR HABEN'S GESPIELT: Final Fantasy 8
Breath of Fire 3
Azure Dreams
Quest 64
Granstream Saga
4 398044 105901 09

DER VIBRATOR FÜR DEN MANN.

Da kommt jeder schnell zum Schuß dank übersichtlicher Armatur: für noch mehr schöne Stunden allein oder zu zweit.

Der ergonomisch geformte Controller: Seine Vibrationen sorgen für deutlich gesteigerte Erlebnisintensität. Gefühlsecht!



Damit feuchte Daumen nicht ins Rutschen kommen: Thumb Sticks mit extragriffigen Gumminoppen.

Der neue Höhepunkt für jeden Gamer: der Dual Shock Controller. Mit ihm wird Game-Action noch realistischer. Schläge, Kicks und Fights begleitet er mit Vibrationen für ein noch intensiveres Game-Erlebnis. Einfach probieren: Der Dual Shock Controller wird Sie nicht enttäuschen.

TESTEN SIE IHN:



Mit Dead or Alive, dem neuesten Beat 'em Up, bringen Sie den Dual Shock Controller richtig in Fahrt. Tausende von Schlag- und Bewegungskombis sorgen für den richtigen Kick. Und fantastische Körperanimationen ermöglichen superrealistische Kampfszenen.





IT'S NOT A GAME

TBWA





VIELFALT STATT TUNNELBLICK

Segas Dreamcast-Ankündigung brachte Schwung in den Konsolenzirkus: Rund um den Globus bekennen sich die Firmen zur Sega-Konsole, versprechen Exklusiventwicklungen und 3D-Quantensprünge. In den Programmierlabors in Tokyo und Silicon Valley geht's so hektisch zu wie vor vier Jahren, als ein halbes Dutzend verschiedene Geräte auf die Markteinführung wartete. Denn gleichzeitig zum Dreamcast-Entwicklungsstart kommt auch Betriebsamkeit ins N64-Geschäft. "64DD: Erscheint's noch, oder ist's gestorben?" Diese Frage interessiert die Firmen kaum mehr. Ohne Nintendos Entscheidung abzuwarten, legen jetzt auch Hersteller los, die sich bislang nur für CD-Konsolen interessierten. Die Playstation ist das weltweit verbreiteteste System, doch mit dem N64 geht's jetzt erst richtig los!

Vom Dreamcast bis zum Sony PDA: Massig Hardware-Innovationen warten auf uns Spieler. Selbst einen Programmier-Profi, der für den geheimnisumwitterten Multimedia-Chip von VM Labs entwickelt, hatten wir vor ein paar Tagen an der MAN!AC-Strippe: Die Hardware (geplant für den Einsatz in DVD-Spielern und anderen Wohnzimmer-Geräten) ist leistungsfähig und serienreif, sein 3D-Roboterspiel kommt gut voran, ist jedoch "streng geheim". Uns liegen exklusive Bilder vor – jetzt warten wir auf die Freigabe.



"Armageddon" (Acclaim, 1998)

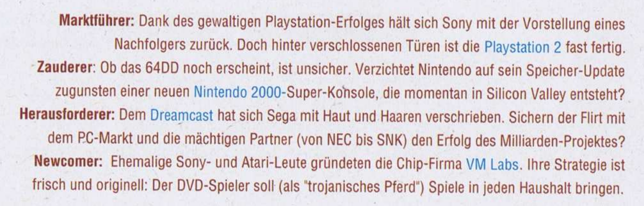
Welches Hardware-Konzept auch immer das Rennen macht: Ein unabhängiges, Plattform-übergreifendes Magazin als Wegweiser durch den Spiele-Dschungel ist für Euch unerläßlich. MAN!AC bedeutet Multiformat statt Tunnelblick durch Überkonzentration auf nur eine Konsole. Schließlich wollt Ihr zu jedem Zeitpunkt wissen, welche Hardware die beste für Euch ist. MAN!AC – damit Ihr auch morgen nach kraftvoll losspielen könnt.











Marktführer: Dank des gewaltigen Playstation-Erfolges hält sich Sony mit der Vorstellung eines Nachfolgers zurück. Doch hinter verschlossenen Türen ist die Playstation 2 fast fertig.

Zauderer: Ob das 64DD noch erscheint, ist unsicher. Verzichtet Nintendo auf sein Speicher-Update zugunsten einer neuen Nintendo 2000-Super-Konsole, die momentan in Silicon Valley entsteht?

Herausforderer: Dem Dreamcast hat sich Sega mit Haut und Haaren verschrieben. Sichern der Flirt mit dem PC-Markt und die mächtigen Partner (von NEC bis SNK) den Erfolg des Milliarden-Projektes?

Newcomer: Ehemalige Sony- und Atari-Leute gründeten die Chip-Firma VM Labs. Ihre Strategie ist frisch und originell: Der DVD-Spieler soll (als "trojanisches Pferd") Spiele in jeden Haushalt bringen.





MAN!AC

NEWS

31 Die Marsmenschen sind gelandet: Kurz vor der "B-Movie"-Invasion zockt MAN!AC mit dem Londoner Entwickler "King of the Jungle" eine nahezu fertige Version des rabiaten 3D-Shooters.

14 Turok liefert sich die ersten Gefechte mit gräßlichen Primagen-Truppen: Wir steuern den Dino-Veteran durch den Prolog des heiß erwarteten N64-Egoshooters.

8 Mit dem Panzer auf Brautschau: Die 3DO-Company überrascht alle N64-Besitzer mit der brachialen Multiplayer-Großstadtschlacht "Battletanx".

FEATURES

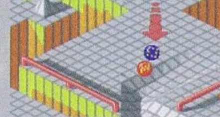
TIPS & TRICKS

RUBRIKEN

PRESENTS

PAL-TESTS


79 Allstar Baseball


87 Atari Collection 2



72 Azure Dreams


84 Batman & Robin


90 Cardinal Syn



74 Breath of Fire 3


88 Crime Killer


77 Cruis'n World


83 GT 64

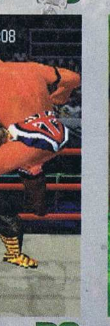
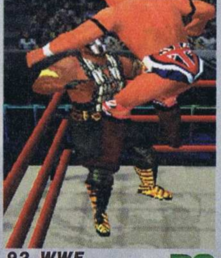
91 Men in Black


86 N2O


79 Power Soccer 98


78 Reckin' Balls

87 Robotron 64

92 WWF Warzone



80 Tombi


90 Treasures of the Deep


93 X-Men vs Street Fighter Ex

IMPORT-TESTS



70 Castlevania X


50 Downhill Snow


49 F-Zero X



68 Granstream Saga



70 GT 24

50 King of Fighters '97


69 Langrisser 5


67 Pocket Fighter


48 Quest 64


69 Sol Divide


69 Sol Divide



67 XI

POSTER





Heldentrio auf der Lauer: Im Gegensatz zu den vorhergehenden "Final Fantasy"-Teilen steuert Ihr nicht einen Helden (der die ganze Gruppe repräsentiert), sonder alle Party-Mitglieder gleichzeitig.

Final Fantasy
Let´s go West

Nieder mit den Kulleraugen: Der jüngste Sproß der berühmten "Final Fantasy"-Serie ersetzt Japano-Optik durch weltmännischen Look. Das Rollenspiel wirkt erwachsen, ein Deutschland-Start im nächsten Jahr ist sicher. MAN!AC hat´s bereits angespielt.

Sommer letzten Jahres erfüllte sich der Traum deutscher Rollenspieler: Mit "Final Fantasy 7" wurde erstmals eine Folge der berühmten Serie übersetzt und auch bei uns anständig vermarktet. Doch auch nach dem Erfolg des Playstation-Debüt stehen den 13,5 Millionen in Japan verkauften "Final Fantasy"-Spielen, "nur" fünf Millionen im Rest der Welt gegenüber. Das Mißverhältnis will Square mit dem achten Teil ändern: Während die Vorgänger für Japan, ist der jüngste Sproß der Serie von vorneherein auf den Weltmarkt ausgerichtet. Seit der ersten Ankündigung des geplanten Fantasy-Kolosses hat Square die zügige Lokalisierung fest zugesagt und eingeplant. Die kürzlich mit Electronic Arts gegründeten Vertriebsfirmen in den USA und Japan sichern den Austausch zwischen Ost und West.

"Final Fantasy 7" war nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch eines der besten Spiele für die Sony Playstation. Den Einsatz von Highend-Computer-Gemälden und -Animationen wird Square für den achten Teil noch verstärken, um auf seinen Workstation-Batterien das optisch bombastischste Spiel der 32-Bit-Ära zu schaffen. Dem Charakter-Design kommt dabei eine besondere Sorgfalt zu: Anstatt der kantigen 3D-Heroen aus "Final Fantasy 7" wirbeln in der Fortsetzung texturierte Helden mit detaillierten Gesichtszügen über den Bildschirm. Auch eine andere Restriktion der 16- und 32-Bit-"Final Fantasys" legt Square mit der neuen Folge ab: Statt die gesamte Gruppe in Form einer einzigen Figur zu bewegen, marschieren jetzt alle drei Helden durch die "Final Fantasy"-Welt – laut 3D-Produzent Hashimoto sind die Protagonisten grafisch nicht mehr von den aufwendigen Hintergrundgemälden zu unterscheiden. Auch die Übergänge zwischen Spielszenen und FMV-Filmen sind diesmal unsichtbar: Gleich zu Beginn spurten die Helden aus einer Renderszene heraus - ohne Schnitt oder Kamerawechsel.

Um dem westlichen Geschmack entgegenzukommen, verabschiedet sich Square mit "Final Fantasy 8" von der kulleräugigen

Unkompliziert in der Bedienung, atemberaubend in seinen FX: Das Kampfsystem.

Ein mächtiger Beschwörungszauber war in unsere Version

...schon eingebaut: Eure Magierin opfert 13 Magiepunkte, um eine glitzernde...

...Wasserschlange herbeizurufen. Diese materialisiert mit

...großem Getöse und spült als Springflut alle Feinde weg!



Ein Elementarzauber materialisiert über dem Feind – habt Ihr ihn mit Magie vom Bildschirm geputzt, freut sich die ganze Party (kleines Bild rechts oben).



Mit einer gewaltigen Radaranlage überwachen die Schurken jeden Eurer Schritte

Texturen für Gesicht und Kleidung sorgen für das realistische Aussehen aller Figuren



"Limit Breaker" nennen "FF"-Kenner die brutalen Schläge, die Eure wütenden Helden in der Hitze des Gefechts auf ihre Feinde loslassen.

Anime-Optik: Die neuen Helden Squall Lionheart und Laguna Loire sehen aus wie Menschen und nicht wie fernöstliche Comic-Figuren. Zu Beginn ist der siebzehnjährige Squall ein Student der renommierten Militärschule "Garden", nach seinem Examen hofft er, in die "SeeD"-Spezialeinheit aufgenommen zu werden. Eine gefürchtete Waffe besitzt Squall bereits zu Beginn: Das "Gunblade" (Gewehrklinge) ist eine Mischung aus Säbel und Kanone und fügt jedem Gegner doppelten Schaden zu, wenn Squall im richtigen Augenblick den Abzug drückt. Statt Magie stehen mechanische Waffen und Maschinen bei "FF 8" im Vordergrund: Nur Absolventen der Garden-Schule dürfen hexen, allen anderen Bewohnern der Welt ist der Umgang mit Magie untersagt. Zum Glück habt Ihr die Schule nicht einen einzigen Tag geschwänzt und dürft deshalb im Kampf spezielle Techniken anwenden, um Euren Feinden Magie zu entziehen und selbst einzusetzen. Neben verbesserter Grafik verspricht Square eine noch umfangreichere Hintergrundgeschichte: Abenteuer und Liebe sind die Schlüsselbegriffe hinter "Final Fantasy 8". Bereits in den 8- und 16-Bit-Vorgängern unterhielten die Helden den Spieler mit bühnenreifen Animationen und Gesten. "FF 8" geht hier noch einen Schritt weiter und ist stellenweise von einem 3D-Spielfilm nicht mehr zu unterscheiden. Mit den effektgespickten Kampfsequenzen verbessert Square schließlich auch den spektakulärsten Teil des Vorgängers: In "FF 8" toben Druckwellen, Flammenwände und Tornados durch die Umgebung, wenn Ihr Eure Zaubersprüche auspackt. Bereits die jetzt integrierten Kampfanimationen und Monsterbeschwörungen schlagen die entsprechenden Duellszenen aller anderen Rollenspiele. Wir sind gespannt auf die fertige Version. *wi*



Steamgear-Fantasy: In "FF 8" findet Ihr Vehikel und Maschinen in ungewöhnlichem Design.

TITEL	Final Fantasy 8
HERSTELLER	Square
SYSTEM	Playstation
PRO-RELEASE	1999

Noch mehr Grafik, noch mehr FX: Mit "FF 8" nähert sich die Serie dem interaktiven Spielfilm.



Dämonisch: Nach einer halben Stunde Spielzeit begegnet Ihr dem ersten Mittelgegner.

DIE NEUE PRÜGELREFERENZ?

Playstation-Ehrgeiz

In MAN!AC 6/98 präsentierten wir Euch den brandneuen Automaten, jetzt durften wir erstmals die Playstation-Fassung spielen: Zehn Charaktere (darunter der "FF 7"-Held Cloud) wurden vom Namco-Automaten auf die Playstation übertragen. Dabei bewies der Entwickler "Dream Factory" ("Tobal"-Serie) technische Kompetenz: Ein paar optische Details gingen verloren, doch "Ehrgeiz" läuft auch auf der Playstation ruckfrei mit 60 Bildern in der Sekunde. Zumindest technisch ist das ursprünglich für Namco entwickelte Beat´em-Up den anderen Spielen dieses Qualitätsherstellers ("Tekken 3", "Soul Blade") gewachsen. Spielerisch ist "Ehrgeiz" durch seine 3D-Arenen innovativ: Völlig frei bewegt Ihr Euch zwischen Mauer, Kisten und Dächern.





Technisch tadellos: Die Playstation-Version der Namco/Square-Automaten-Produktion erscheint jetzt in Japan.

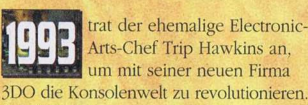
Kettenrasselnd Endzeit





Kunst am Bau: US-Reisende werden viele Monumente und Bauwerke des Spiels wiedererkennen.

Als Hardware-Hersteller scheiterte die 3DO-Company, seitdem konzentriert sich die Firma auf Spiele für den PC. Jetzt kehrt 3DO ins Konsolengeschäft zurück: Feuer frei auf N64 und Playstation!



1993 trat der ehemalige Electronic-Arts-Chef Trip Hawkins an, um mit seiner neuen Firma 3DO die Konsolenwelt zu revolutionieren. Sein "3DO Interactive Multiplayer" war das erste 32-Bit-RISC-Spielgerät und damit ein direkter Vorläufer zu Playstation und Saturn. Doch trotz guter Software (z.B. "Return Fire", "Wing Commander 3" und dem ersten "Need for Speed") konnte sich die Konsole nicht gegen Sony, Nintendo und Sega durchsetzen.
Frustriert zog sich 3DO aus dem Joypad-Geschäft zurück und verkaufte die Hardware-Abteilung an den einstigen Partner Matsushita. Gleichzeitig investierte Hawkins in amerikanische Entwicklungsstudios wie New World ("Might and Magic") oder Cyclone und veröffentlicht weiterhin Spiele – nur noch für den PC.



Panzer in der Downtown: In der postnuklearen Zukunft gehören die Straßen von San Francisco und Chicago den "Warlords", die sich rücksichtslose Gefechte um die letzten Frauen liefern.

Jetzt ist die Zeit der Playstation- und N64-Ignoranz vorbei: Drei neue Konsolenspiele will 3DO bis Ende dieses Jahres vermarkten, davon zwei für die Sony-Hardware, eines gar exklusiv fürs N64. "Battletanx" heißt der Nintendo-only-Titel, mit dem 3DO spielerisches Neuland für diese Plattform betritt: Eine Panzersimulation fürs N64? Das gab's bislang noch nicht. Mit hyperrealistischen PC-Feldzügen hat "Battletanx" aber nichts am Hut, militärische Authentizität ersetzt 3DO durch ungezügelte Macho-Phantasien: Im Jahr 2001 ist´s vorbei mit Bruttosozialprodukt, Währungsreform und Börsenhysterie: Ein Atomkrieg hat die Erde zerstört, die Menschheit kämpft mit anderen Problemen als mit der Sicherung von Einkommen und Wohlstand. Denn die nukleare Katastrophe hat vor allem unter der Weiblichkeit gewütet, 99% aller Frauen fielen dem Atomkrieg zum Opfer. Klar, daß die überlebenden Mädels jetzt ein hohes Prestige genießen, ruht doch auf ihren Schultern die Zukunft der Menschheit. Ihr spielt in "Battletanx" aber keine der begehrten "Queenlords", sondern einen Kriegsherren, der seine Königin gegen rivalisierende Stämme verteidigt. Zu Fuß wagt sich im Jahre 2001 kein vernünftiger Mensch mehr auf die Straße: Um angreifende Stämme abzuwehren, rollt Ihr Euren Panzer aus der Garage und sucht in den Straßen und auf den Plätzen amerikanischer Großstädte nach Feinden. Ihr steuert den Panzer aus der Ego-Perspektive, Geschützturm- oder Von-Hinten-Ansicht, müßt aber gleichzeitig auf Eure Waffengefährten Rücksicht nehmen. Diese bewegen sich unter Eurem Kommando

ECHTZEIT-SCHLACHTEN

Vom PC auf die Playstation

Im Gegensatz zu "Battletanx" basieren die beiden angekündigten Playstation-Spiele der 3DO Company auf bewährten PC-Titeln. "Army Men" ist die Ein- oder Zweispielerschlacht kleiner Plastiksoldaten, die sich mit Bazookas, Flammenwerfern und Mini-Panzern schmelzen, wegbomben und über den Haufen ballern. Die PC-Fassung ist seit einigen Monaten erhältlich und stürmte in den USA gleich nach ihrem Erscheinen die Charts. Für die Playstation wird dieser Echtzeit-Strategietitel zu "Army Men 3D", erhält neue 3D-Vehikel und Landschaften, sowie einen Zweispieler-Splitscreen-Modus.
Keine Umsetzung, sondern ein technisch neu entwickeltes Remake ist auch "Uprising X", die Playstation-Version eines futuristischen 3D-Ballerspiels, das sich auf dem PC ebenfalls sehr gut verkauft. Wie "Battletanx" wird Ego-Action mit strategischem Kommando gemischt: Während Ihr im "Wraith"-Kampfpanzer durch Canyons und Kraterlandschaften pflügt, läuft im Hinterland die Produktion neuer Vehikel und Waffen auf Hochtouren. Den Nachschub kontrolliert Ihr nicht direkt, sondern gebt den CPU-Einheiten lediglich Angriffskommandos, die diese dann selbständig (und soweit es ihre künstliche Intelligenz erlaubt) ausführen. Ihr steht also in vorderster Front, ballert was das Zeug hält, müßt Euch aber gleichzeitig über Taktik und Strategien den Kopf zerbrechen. Ein interessanter Ansatz für Fans militaristischer Joypad-Actions. Wie "Army Men 3D" enthält auch "Uprising X" einen Zweispieler-Modus: Entscheidet Euch, ob Ihr den Kumpel zum Deathmatch fordert oder gemeinsam gegen das böse Imperium ausrückt. "Army Men 3D" erscheint im Herbst, "Uprising X" gegen Ende des Jahres. Eventuell wird Ubisoft die beiden Playstation-Spiele in Deutschland und dem Rest von Europa vertreiben.

Keine Umsetzung, sondern ein zeitgemäßes Update: Auch "Uprising X" begann als reines PC-Projekt.



Neue Grafik-Engine für die erfolgreiche PC-Plastikschlacht: "Army Men 3D"

durch die



In den Vierspieler-Splitscreen-Gefechten schließen sich je zwei Panzerfahrer zum Team zusammen.

"Army Men" in Chicago: Müssen wir auf die Nintendo-Umsetzung des Strategiespiels noch bis 2001 warten?

durch die 3D-Ruinen und kämpfen selbständig an Eurer Seite – eine bislang einmalige Spielmixtur, wie sie lediglich das Playstation-"Uprising" desselben Herstellers verspricht (siehe Kasten). Die Panzerschlachten gegen zwölf feindliche Stämme erstrecken sich über acht Schlachtfelder: "Durch bekannte Wahrzeichen erschaffen wir die grafisch aufregendste Großstadtumgebung, die es auf dem N64 bisher zu sehen gab", verspricht "Battletanx"-Designer Michael Mendheim verweist aber gleichzeitig darauf, daß alle Gebäude mittels Dauerfeuer komplett in Schutt und Asche gelegt werden können. Nach alter Actionspiel-Sitte kommen unter den Ruinen Extras, Schildenergie und Munition zum Vorschein – drüberrollen und einsacken!

Auf dem Manöverplan stehen u.a. New York, San Francisco, Las Vegas und Chicago, deren Straßenbild und Gebäudefassaden teils 1:1 als Texturen ins Spiel übernommen wurden. Die US-Metropolen dienen auch als Hintergrund für die Zweispieler-"Deathmatch"-Duelle und den "Frenzy"-Teammodus, an dem vier Spieler gleichzeitig teilnehmen. Ein gemeinsamer Radar thront genau zwischen den Sichtfenstern in der Mitte des Bildschirms. Die simple Stadtkarte nutzt Ihr für ausgefeilte Manöver: Ihr haltet Euch gegenseitig den Rücken frei, lockt die Feinde in den Hinterhalt oder nehmt einen Feind aus zwei Richtungen ins Kreuzfeuer. Der Spaß geht in die Hände: Vier Rumble-Packs werden von "Battletanx" gleichzeitig unterstützt.

Wie sich das N64 im flammenden Inferno der "Battletanx"-Zusammenstöße schlägt, erfahrt Ihr in zwei bis drei Monaten. Noch dieses Jahr soll das Modul in den USA ausgeliefert werden, auch die Verhandlungen mit potentiellen Vertriebspartnern für Deutschland stehen kurz vor dem Abschluß. *wi*

Deathmatch: Weder rauchende Trümmer noch bröckelnde Gebäude halten Euch auf.

TITEL	Battletanx
HERSTELLER	3DO
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	1999

Panzerschlacht für ein bis vier Spieler: Ihr zerlegt bekannte US-Metropolen, um die letzten Frauen zu schützen.

Lohn emsiger Renovierungsarbeit: Unter den Ruinen des Eckgebäudes



MIT CRASH & COCO

Das Playstation-Maskottchen kommt nicht zur Ruhe: In „Crash Bandicoot Warped" schickt Sony seine Beutelratte durch die Zeit – irgendwo zwischen den Epochen hat sich der teuflische Neo Cortex verkrochen.

Nach dem technisch starken, aber spielerisch ideenlosen ersten „Crash Bandicoot" hüpfte sich der flinke Held mit dem zweiten Teil „Cortex strikes back" an die Spitze der Playstation-Jump'n'Runs: Eine Wertung von 86% in MAN!AC 12/97 bezeugte die spielerischen Qualitäten der zweiten Actionhatz, die nicht zuletzt durch verbesserte Optik und abwechslungsreiche Levels bestach.
Doch über den Tod seines Erzfeindes Neo Cortex hat sich Crash damals zu früh gefreut: Aller guten Dinge sind drei, dachte sich Sony Entwickler Naughty Dog, und holt den Schurken ein knappes Jahr aus dem Game-Over-Nirvana zurück.
In der ersten Vorabversion von „Crash Bandicoot Warped" spielten wir fünf fertige Levels. Wirbelte Crash letztes Jahr noch durch Szenarien der Gegenwart, verschlägt es ihn diesmal durch verschiedene Epochen der Weltgeschichte: Um die Weltherrschaft im dritten Anlauf zu ergattern, greift Neo Cortex zur Zeitmaschine! Crash folgt Cortex' Spuren in historische Szenarien wie das Mittelalter und das alte China. Spielerisch verläßt sich Naughty Dog auf die bewährte Formel der Vorgänger, Ihr bewegt Euch weiterhin auf vorgegebenen Pfaden durch detaillierte und fehlerlos dargestellte Landschaften. Als erstes besucht Crash das mittelalterliche Großbritannien: Auf der Suche nach den wichtigen Energiekristallen überquert Ihr dabei düstere Wassergräben und rennt durch imposante Schlösser, in denen schwertschwingende Raubritter oder garstige Zauberer wachen. Neben den bekannten Nitro- und TNT-Kisten findet Crash erstmals Glücksspieltruhen: Diese Kisten wechseln wie Spielautomaten laufend ihren Inhalt. Knackt Ihr sie zum günstigen Zeitpunkt, springt ein Extraleben heraus; seid Ihr zu langsam,



Pack den Tiger in den Tank: Coco und ihr Gefährte lassen sich auf der Chinesischen Mauer von nichts schrecken.



Die Ritter sind zwar unbeholfen, doch bei Schwertkontakt wird Bandicoot gesplittet.

Todesanimation mit Humor: Nach dem Kuß vom Frosch hängt Crash ein verliebter Prinz im Nacken.



In den Meerestiefen schnorchelt Euer pelziger Held von einer heiklen Situation in die nächste: Nach Haien und Kontaktminen warten schon die Starkstromschleusen...



DURCH DIE ZEIT





Neo Cortex hat auch im alten Ägypten seine Spuren hinterlassen: Der Pharao erwartet Euch mit moderner Nahkampfwaffe (rechtes Bild).

werdet Ihr mit einem Apfel abgespeist. Als nächstes verschlägt es den Bandicoot in Meerestiefen: Zeigte sich Crash bislang als überzeugter Nichtschwimmer, schnappt er sich diesmal Sauerstoffflasche sowie Schwimmflossen und geht auf Tauchstation: Ein Druck auf die Sprungtaste führt zu einem kleinen Temposchub, dem aufdringlichen Meeresgetier wie Haie und giftige Stachelfische geht Ihr weiterhin mit einer Wirbelattacke an die Gräten. Kontaktminen an Engpässen und elektrisch geladene Schotte gefährden unsere Beutelratte, doch die flüchtet im gekaperten Unterwasserbob. Jetzt nehmt Ihr Eure Peiniger mit Torpedoschüssen auf's Korn. Eine weitere Neuheit offenbart sich im von „Jurassic Park" inspirierten Level. Zu Beginn flüchtet Ihr vor einem wütenden Steinzeit-Dino und weicht glühenden Lavagruben aus. Habt Ihr den Saurier abgehängt, wechselt die Perspektive plötzlich in einen traditionellen Jump'n'Run-Ablauf: Nun spurtet Ihr horizontal nach rechts weiter und befreit aus einem Ei ein Dino-Baby, das Euch zum Dank als Reittier begleitet. Im feudalen China tritt erstmals Crashs Schwester Coco in Aktion: War die blonde Computerexpertin im zweiten Teil nur Nebendarstellerin, löst sie diesmal Crash in einigen Levels ab.

Gemeinsam mit einem Tigerbaby reitet sie über die Chinesische Mauer und weicht Papierdrachen und grimmigen Samurais aus. Aufklappende Falltüren benutzt sie kurzerhand als Rampen, um auf Häuserdächer zu springen. In einer ägyptischen Pyramide ist wiederum Crash an der Reihe und hat es hier mit verzweigenden Wegen und „Indiana Jones"-mäßigen Fallen zu tun: Läuft er unachtsam durch einen Lichtkegel, schießen giftige Pfeilspitzen aus der Wand oder dem Boden, aus Wasserlöchern schnappen bösartige Krokodile nach ihm.

Neben seinen Standardfähigkeiten hat Crash an seiner Fitness gearbeitet, so beherrscht er nun auch einen Doppelsprung und legt einen noch effektiveren Bauchplatscher hin. Ansonsten stellen die Entwickler auch diesmal Mimik und Gestik des pelzigen Protagonisten in den Vordergrund: Selbst ein Lebensverlust wird Euch durch eine putzige Animation versüßt. Ob auch spielerisch die vom Vorgänger hochgeschraubten Erwartungen ganz erfüllt werden, wird die endgültige, von MAN!AC gespannt erwartetet Testversion zeigen. *us*

MIT BANDICOOT UM DIE WELT



Crash-Kultur

Sonys Beutelratten-Maskottchen bricht alle Rekorde: Anfang des Jahres übersprangen die ersten beiden Teile zusammengerechnet die Grenze von weltweit über fünf Millionen verkaufter CDs. Alleine im Mutterland USA gingen von Teil 1 satte 1,5 Millionen Exemplare über die Ladentische. Übertroffen wird diese Zahl nur von "Tekken 3" und Capcoms zweitem Horror-Spektakel. Sensationell sind auch die Erfolge in Japan: Im notorisch gegenüber westlichen Spielen mißtrauischen Videospiel-Mekka gingen beide Crash-Abenteuer mit leicht überarbeitetem Cover-Artwork weg wie warme Semmeln. Mit 600.000 bzw. 800.000 verkauften Exemplaren belegen sie mit Abstand die Spitzenplätze in der Liste der erfolgreichsten ausländischen Playstation-Spiele.

Der umwerfenden Popularität folgte eine Merchandise-Welle. Während in den USA ab Herbst die ersten Action-Figuren-Serien mit Charakteren aus dem Spiel (inklusive dem Titelhelden und Schwester Coco) auf den Markt kommen, trieb die Crash-Manie in Japan seltsamere Blüten: Neben Auftritten in Animes kaufen begeisterte Bandicoot-Fans ein Gymnastik-Video, in dem die hyperaktive Beutelratte die Übungen vorhüpft.

TITEL	Crash Bandicoot Warped
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	November

Grafisch überragende Fortsetzung von Sonys Vorzeigehüpfspiel: Wenig neues, aber wieder erstklassig gemacht.



"Jurassic Park" läßt grüßen: Zwischen Lavaflüssen und Geröllhaufen trefft Ihr auf übel gesinnte Saurier, aber auch auf hilfreiche Zwergdinos (Bild rechts unten).

WENN DIE WELT NICHT HÖREN WILL,



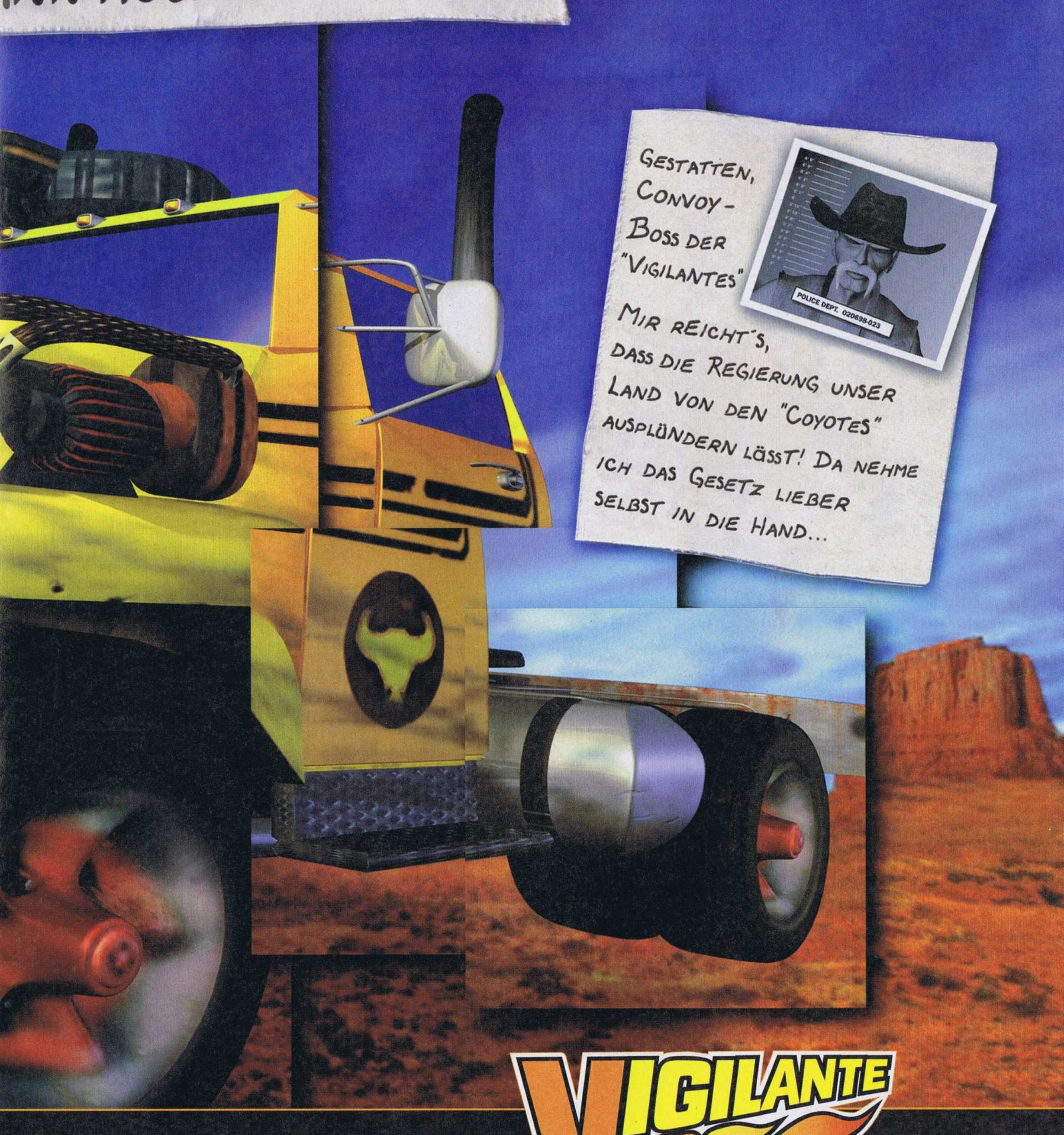


Tel. 09471-70170









VIGILANTE V8™

- Acht komplett zerstörbare Schauplätze
- Acht Muscle Cars, Trucks u. a. abgedrehte Wagen
- Durchschlagende Waffen und Attacken
- Ultraschnelle 3D-Grafik und Effekte
- Zweispielerkampf über geteilten Bildschirm
- Cockpit- oder Windschattenansicht

WWW.ACTIVISION.DE

ZUM DURCHDREHEN GUT!



Alles in Echtzeit: Sowohl der Schattenwurf als auch die Beleuchtung Eurer Gegner zeigt die Stärken der neuen Grafikroutine von Iguana.

Um Euch einen Eindruck vom Detailreichtum der Echsen zu verschaffen, wagt sich MAN!AC ganz nah heran: Noch heute trägt Christian Beiß- und Kratzspuren am Oberkörper!

TUROK AN DER FRONT

In der letzten MAN!AC präsentierten wir Euch Konzept und Entwicklung von "Turok 2" für das N64. Jetzt wird's ernst: Folgt uns in die Schlacht mit den beißwütigen Echsen!

Wer unseren "Turok"-Bericht in MAN!AC 8/98 gelesen hat, weiß um die Gefahr der Schergen des Primagen. Echsenkreaturen und hünenhafte Insekten schwärmen über das "Lost Land" aus und halten mit schwerer Artillerie Blutgericht über die Zivilisten. Als Turok mit seinem Dolch im Frontgebiet ankommt, pfeifen ihm Granaten um die Jägerohren: Häuser werden krachend aufgesprengt, Leichen säumen den Weg zum Hauptportal der Stadt. Doch einen Comic-Krieger kann Chaos nicht verwirren: Nachdem Ihr das Signalfeuer auf dem Stadtturm aktiviert habt, schnappt Ihr Euch erst mal eine doppelläufige Shotgun, die Magnumpistole und den Tek-Bogen.
Neben Euch klafft nach einer Detonation ein Loch in der Festungsmauer: Schleicht Ihr den Gang entlang, entdeckt Ihr ein ängstliches Mädchen, das verzweifelt auf Rettung hofft. Diese Such-Komponente

Leuchtspur-Effekte in der Hafenzone: Turoks Waffen spucken Tod und Verderben!

Jäger und Sammler: 100 Extra-Symbole ergeben ein Zusatzleben für Turok.

Just als Ihr die Waffen wechselt, schlägt eine Artillerie-Granate ein: Dieses Gefecht kostet Euch massiv Energie!



Auch ein Indianer muß mal Fersengeld geben: Flinke Primagen-Wesen zwingen Euch zum Rückzug!

Mit der Leuchtrakete im Rücken wirken die Echsenkrieger noch bedrohlicher...

Mit leuchtenden Projektilen attackiert ein Kämpfer (oben). Durch die angelehnte Tür erkennt Ihr aufgebrachte Echsen (rechts).

Kleiner Ausblick auf das "Turok 2"-Waffenarsenal: Mit über 20 Hieb-, Betäubungs-, Schuß- und Raketenwaffen haltet Ihr jeden Gegner in Schach – Munition vorausgesetzt!

verschafft "Turok 2" mehr Langzeit-Motivation, denn Ihr entscheidet selbst, wann Ihr nach versteckten Geheimnissen und eingeschlossenen Zivilisten sucht. Teleportierende Monster braucht Ihr nicht zu befürchten. Ist die festgelegte Anzahl von Kreaturen eliminiert, habt Ihr auch in Zukunft Ruhe – allerdings kann es sein, daß die Sprengung brüchiger Wände geradewegs in ein Nest des Feindes führt.

Nach der Kinderbefreiung entert Ihr mit der Waffe im Anschlag den Komplex durch ein halboffenes Portal und scheucht dabei prompt drei Echsenwesen auf. Ihr hetzt durch die Tür nach draußen und feuert einige Salven auf die nachrückenden Monster. Die Treffer zeigen fatale Wirkung. Nach wenigen Feuerstößen verstummt das Schmerzensgeschrei und Ihr seht Euch in der düsteren Haupthalle um. Hier kommt die Flare-Signalpistole in's Spiel, mit der Ihr grüne Leuchtfeuer an Wände und Decken schießt. So erhellt Ihr zappendustere Korridore und bahnt Euch den Weg auf den Holzbohlen schummriger Türme. Beeindruckend ist die Echtzeit-Schattierung, wenn Ihr planlosen Gegnern bei der Aufklärung zuseht: Wirft eine Echse suchend mit Leuchtfeuern, ändert sich der Schatten hinter ihm an der Wand je nach Flugposition, bis das am Boden liegende Projektil einen meterhohen Schatten an die Steinmauer projiziert. Bei der Expedition durch den Hinterhof des Tempels habt Ihr wenig zu lachen und viel zu schießen. Auf Schritt und Tritt hechten blutgierige Monster auf Euch zu und schnappen bedrohlich, rauchende Trümmer erschweren den Marsch durch die Kampfzone. Habt Ihr schweres Gerät wie Firestorm-Kanone oder Raketenwerfer dabei, ist der Widerstand schnell gebrochen. Laßt die perfekt animierten Läufe rotieren und seht zu, wie einige Meter vor Euch verwundete Kreaturen im Todeskampf zucken. Konsequenz der blutigen Munitions-Physik: Schlägt eine hitzesuchende Rakete ein, wuchtet die Detonation den Gegner meterhoch in die Luft und läßt ihn in tropfenden Einzelteilen vom Himmel regnen. Mit Magnum-Pistole und normalen Pfeilen ist die Lage schon schwieriger, denn Eure superschnellen, hungrigen Gegner geben ein äußerst schwer zu treffendes Ziel. Die von MAN!AC gespielte Vorversion erlaubte leider noch keinen Zugriff auf weitere Levels und die Multispieler-Modi, bei der bis zu vier Abenteurer gegeneinander antreten.

cb

"Turok 2"-Mastermind David Dienstbier: "Der Spieler hat keine sicheren Fluchtwege mehr, denn unsere Kreaturen verfolgen ihn überall!"

Lichteffekte machen Eure Expedition durch das verlorene Land erst so richtig spannend: Je nach Situation und Leuchtquelle seht Ihr schwarze Pranken oder riesige Schatten.

TITEL
Turok 2: Seeds of Evil
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
Nintendo 64
BRD-RELEASE
Oktober

Schlachtfest in neuer 64-Bit-Dimension: Dank Technik-Overkill und mörderischer Waffen ein sicherer N64-Hit.

Haut taktisch drauf: Harte Würfe kosten Energie, Haltegriffe ermüden den Feind.

IGUANA AMERICAN

Acclaims erfolgreiche N64-Schmiede setzt auf fetzige Sportarten mit US-Lizenz: Neben "Turok 2" arbeitet Iguana an Wrestling-, Basketball- und Football-Spielen. MAN!AC hat die Vorabversionen probegespielt.



Im "Create a Wrestler"-Menü bastelt Ihr Euch Euren eigenen Ringrüpel zusammen

Nach den japanischen N64-Entwicklern Aki und Hudson wagt mit "WWF Warzone" nun auch Iguana erste Hiebe im Wrestling-Sport: Während sich die Konkurrenz an den Ligen "All Japanese Pro Wrestling" und "WCW" orientierte, setzen die Amerikaner auf die Streiter der "World Wrestling Foundation". Fünfzehn Muskel-bepackte Catcher nehmen am Turnier teil: Unter ihnen der zwielichtige Totengräber Undertaker, Pudertäschchen Goldust, Shawn "The Heartbreak Kid" Michaels und die wüsten Headbangers. Ken Shamrock ist ebenfalls mit von der Partie, der "Ultimate Fighting"-Streiter sammelte bereits Kampferfahrung in japanischen Wrestling-Titeln für das Super NES. Obendrein verstecken sich einige Geheimschläger im Modul, die Ihr durch siegreiche Turniere freispielt. Wem die WWF-Hünen zu sportlich oder zu schön sind, erstellt mit dem Wrestler-Editor einen eigenen Helden: Nachdem Ihr Name und Geschlecht bestimmt habt, steht Euch eine Masse an Einstellungen zur Wahl. Mit Gewicht und Größe formt Ihr Euren Schützling, angefangen vom Muskelpaket bis zum Prügelwanst. Für ein topmodisches bis schmuddliges Outfit verpaßt Ihr dem Backpfeifenhelden Tarnanzug, Badehose oder gar Landstreicherlumpen mit vorgegebenen Mustern, die Farben bestimmt Ihr anhand zweier Balken. Schuhe, Knie- und Ellenbogenschützer dürft Ihr zusätzlich anlegen, furchteinflößende Augenbin-

Im gefürchteten wie unfairen "Cage Match" gibt's nur eine Regel: Wer zuerst über die Gitter nach draußen klettert, ist der Gewinner.



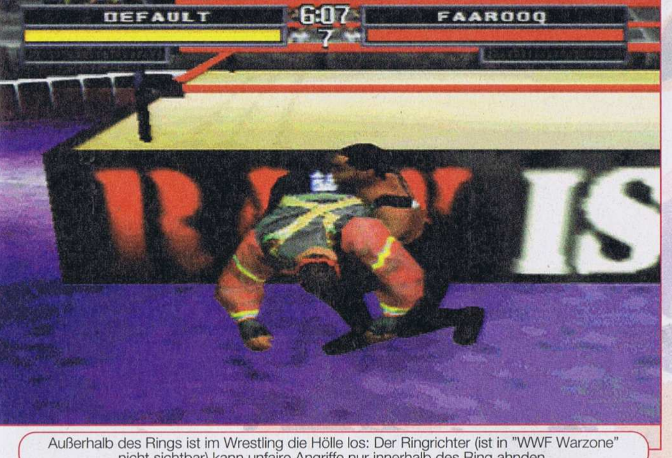
Die Spielmodi (hier "Warzone") wurden nach den Großveranstaltungen der Wrestling-Liga benannt.

BRETT IS BACK

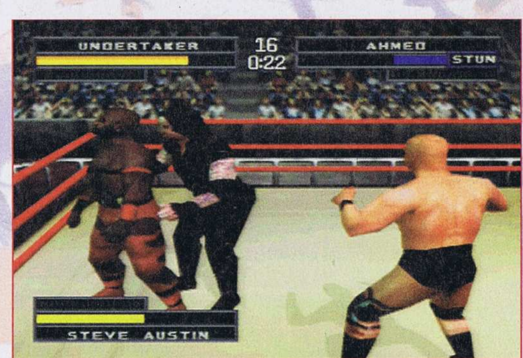
NFL QUARTERBACK CLUB 99

Trotz Niederlage im Superbowl bleibt Greenbay-Star Brett Favre Acclaims "Quarterback Club"-Gallionsfigur. Neben den 31 NFL-Teams stehen in der 99er-Auflage für das N64 auch sechs europäische Teams auf dem Platz. Mit dabei die deutschen Profi-Mannschaften "Rhein Fire" und "Frankfurt Galaxy". Bei den Spielmodi ändert sich wenig: Freundschaftsspiel, Saison, Playoffs und Pro-Ball stehen im Mittelpunkt der Football-Schlachten. Die schon beim Vorgänger beeindruckende, hochauflösende Grafik wurde weiter verfeinert: 250 zusätzliche Animationen steigern den Realitätsgrad, und durch eine neue Skin-Texturtechnik erscheinen die Spieler noch plastischer. Komplett überarbeitet wurde die künstliche Intelligenz: Die Teams der 99er-Auflage stellen sich besser auf Euren Angriffsstil ein und fordern Euer ganzes Football-Knowhow. Die Steuerung wird ebenfalls überarbeitet. "NFL Quarterback Club '99" soll pünktlich zum Beginn der neuen Saison im Herbst erscheinen.

Ist das Ei in festen Händen, zoomt die Kamera nah ans Geschehen.



Außerhalb des Rings ist im Wrestling die Hölle los: Der Ringrichter (ist in "WWF Warzone" nicht sichtbar) kann unfaire Angriffe nur innerhalb des Ring ahnden.



Im "Royal Rumble"-Modus betritt alle zwei Minuten ein neuer Kämpfer den Ring: Wer nach draußen fliegt, scheidet aus.



den, Leder- und Eishockeymasken findet Ihr ebenfalls in der Klamottenkiste. Die Manöverliste Eures Kämpfers dürft Ihr hingegen nicht zusammenstellen: Ihr wählt das Move-Sortiment eines vorgegebenen WWF-Wrestlers. Das Ergebnis speichert Ihr per Memory Card – so tritt Euer Schützling auch zum Turnier bei einem Freund an. Neun unterschiedliche Regelwerke und Spielmodi sorgen im Ring für Abwechslung: Einzelkämpfer wagen sich zum Turnier "WWF Challenge", in den Stahlkäfig oder in die Waffen-Arena, zusammen mit einem Kumpel tretet Ihr gegeneinander oder im Team an. Obendrein steht die Survival-Variante "Royal Rumble" auf dem Programm, ein "Gauntlet"-Match ist ebenfalls möglich.
Für eine atemberaubende Arenaoptik sorgt auf dem N64 die hochauflösende Grafik von 640x480 Pixel; ein Modus, den bisher nur Acclaim (z.B. in "All Star Baseball") verwendet. *oe/au*

TITEL
WWF Warzone
HERSTELLER
Acclaim
SYSTEM
N64, Playstation
BRD-RELEASE
Sommer

Vielversprechendes 3D-Wrestling mit hochauflösender Grafik, massig Motion-Capture-Moves und Catcher-Editor.



"Backsuplex" vom obersten Seil: Für "Turnbuckle"-Moves müßt Ihr den Feind in die Ringecke schleudern.

BOOM SCHAQUALAKA

NBA JAM `99

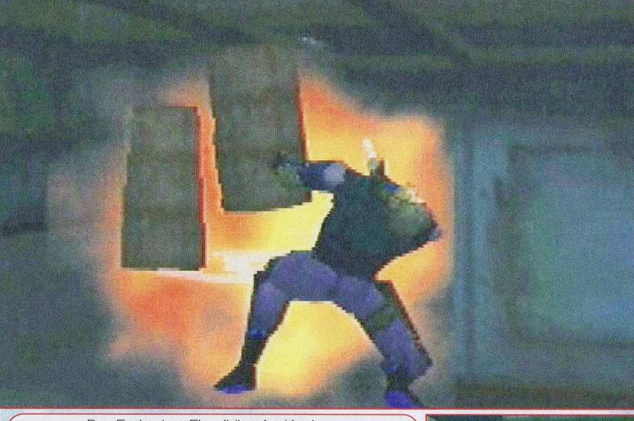
eg vom rasanten Action-Dunk, hin zu filigraen Dribblings mit Teamgeist – so die Devise für BA Jam `99". Als Basis für Spieler und Stadien ent die Grafikengine vom "NFL Quarterback ub", so kommt Ihr auch auf dem Basketballourt in den Genuß der blitzsauberen, flüssigen ghres-Optik. Für jeden Spieler gibt es eine eiene Gesichtstextur, die Stars der NBA erkennt r zudem an ihren charakteristischen Beweungen. Für die 500 Motion-Capturing-Aniationen wurde Stephon Marbury von den innesota Timberwolfs verkabelt. Dank neuer ompressionstechnik für Soundsamples uetscht Iguana 1.000 Kommentare aufs N64odul. Die Sprecherstimme stammt von TNTeporter Kevin Harlan, als Stadionsprecher wurde tah-Jazz-Ansager Dan Roberts aufgezeichnet. Joypad-Manager kommen nicht zu kurz: eben den üblichen Transferoptionen informieren Euch Scouts über Spieler und Teams. o könnt Ihr Euch optimal auf die kommenden Begegnungen vorbereiten.
BA Jam `99" befindet sich derzeit noch in einem sehr frühen Stadium, Acclaim peilt ne Veröffentlichung zum Jahresende an – exklusiv fürs N64.

Fünf statt zwei: In "NBA Jam '99" spielt Ihr mit voller Mannschaft.

"The Undertaker" ist stinksauer: Mit seinen gefürchteten Kehlkopfschlägen kündigt er Endspurt sowie Finishingmove an.

Under Cover

Kommt Koei Konami zuvor? Mit "WinBack" erscheint ein Agenten-Thriller mit ähnlicher Zielsetzung und Spielmechanik wie "Metal Gear Solid". Ein gewaltsamer Zusammenstoß der Shooter ist nicht zu befürchten: "WinBack" kommt nur fürs N64.



Das Ende einer Einzelkämpfer-Karriere: Profis meiden verdächtige Fässer...



Der japanische Hersteller Koei macht sein Versprechen aus MAN!AC 10/98 wahr: Nachdem das Software-Haus jahrelang nur PC-Strategiespiele ertüftelte und umsetzte, startet jetzt die Action- und Konsolen-Offensive. Vorschußlorbeeren im 3D-Sektor hat Koei bereits eingeheimst: Ihre historische Prügelsimulation "Dynasty Warriors" gilt als eines der realistischsten Kampfspiele (MAN!AC-Spielspaßwertung: 78%). Schnelles 3D und ein hoher Bodycount sind die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen dem Playstation-Beat'em-Up und Koeis erstem N64-Titel: "WinBack" schleicht sich auf den Sohlen eines in Deutschland indizierten James-Bond-Abenteuers und mit Seitenblick auf Konamis geplantes "Metal Gear Solid" auf Eure Konsole.





Würdiger Gegner: Wie in "Metal Gear Solid" kreuzen auch in "WinBack" Kontrahenten mit eigenem Profil Euren Weg.

Hier wie dort seid Ihr ein Einzelkämpfer, dessen sorgfältige Ausbildung in einer tödlichen Mission gipfelt: Terroristen einer ungenannten Macht haben sich in einer Basis verschanzt und horten dort eine geklaute Superwaffe. Ihr sollt die Satellitenwumme zurückerobern – daher der englische Titel des Spiels.



Agenten-Shootout in 3D: Werdet Ihr entdeckt, hilft nur präzises Feuer (großes Bild) oder eine gewagte Rolle aus dem Schußfeld (oben rechts).

Die Abwehrkräfte sind zahlreich und nicht blöde: Wie ihre "Metal Gear"-Kollegen werden sie bei Tumult oder Schußgeräuschen mißtrauisch, greifen nach ihren Waffen und beginnen Euch zu suchen. Ihr vermeidet also unnötiges Aufsehen, schleicht durch Gänge und huscht von Deckung zu Deckung. Bemerkt Euch kein Wächter, habt Ihr den Überraschungsmoment auf Eurer Seite: Tretet Ihr leise in eine Wachstube, reagieren die Feinde perplex und benötigen einige Sekunden, um sich aufzurappeln. Genug Zeit, um mit schnellen Feuerstößen reinen Tisch zu machen. Mit längerer Spieldauer werden aus kurzen Schußwechseln erschütternde Schlachten: Ihr schultert den Raketenwerfer und rollt Euch durch die einschlagenden Kugeln und Sprengsätze. Der John-Woo-Choreographie folgt eine flexible Kamera, die jeden Einbruch und jede Schlacht in den optimalen Blickwinkel holt.

Mit sauberer Technik und flüssigem Spielablauf will Koei die genannten 3D-Vorbilder beerben. Selbst in Japan ist "WinBack" noch nicht ausgeliefert, trotzdem sind die Chancen für eine PAL-Version gut: Infogrames ist seit zehn Jahren der europäische Partner von Koei – in Bezug auf N64-Lokalisierungen zeigte sich der französische Hersteller zuverlässig. Nach Rennspielen ("GT 64") und Prügeleien à la "Fighter´s Destiny" bekäme ein Ego-Shooter dem Infogrames-Katalog sehr gut. *wi*



Nachladen in Echtzeit: Im Sekundenbruchteil ist das Magazin entsorgt, die Waffe einen Augenblick später wieder geladen (rechts unten).

Das N64 macht's möglich: Helden und Bösewichte, detailliert wie Prügelspielfiguren, tummeln sich in der 3D-Kulisse

TITEL	WinBack
HERSTELLER	Koei
SYSTEM	Nintendo 64
BRD-RELEASE	nicht bekannt

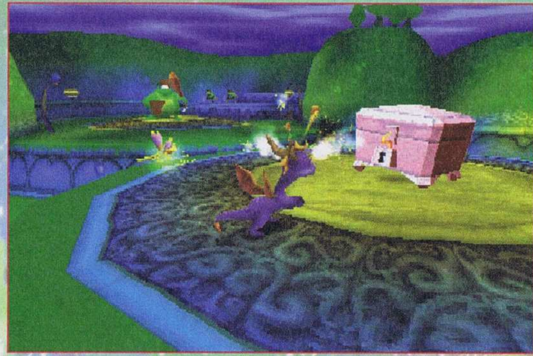
360°-Schießerei und heimliche Adventure-Passagen: Spannender Ersatzstoff für alle 007-Fans.



12 AUSGABEN FÜR 59,90 MARK
STATT 70,80 MARK
MAN!AC
Videospiele ohne Kompromisse
15% Ersparnis gegenüber Einzel-verkaufspreis!
Jede Menge Cheats & Tips für Playstation oder N64
PSX GAME POWER
N64 GAME POWER
Tips&Tricks zu vielen Spielen für die Nintendo 64-Konsole.
...ein Game Power Buch Eurer Wahl bekommt Ihr von uns geschenkt UvP DM 24,90
Coupon ausschneiden oder kopieren und im frankierten Umschlag einsenden an:
MAN!AC Abo-Service
pan-adress
Postfach
82152 Planegg
Tel. 089/85709112
Fax. 089/85709131
eMail:
pan-adress@compuserve.com
TAGE VOR KIOSK-START FREI HAUS IN EUREM BRIEFKASTEN
JA!
Ich will MAN!AC zum Vorzugspreis von 59,90 Mark (Ausland 79,90 DM) für mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) abonnieren. Kündige ich nicht rechtzeitig sechs Wochen vor Ablauf, verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr.
kostenlos: GAME POWER Tipsbuch
ABO 9/98
MEINE ADRESSE
NAME, VORNAME
STRASSE, HAUSNUMMER
PLZ, WOHNORT
DATUM, UNTERSCHRIFT BEI MINDERJÄHRIGEN DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE
2. UNTERSCHRIFT DAMIT BESTÄTIGE ICH DIE ZUR KENNTNISNAHME DES WIDERRUFRECHTS
ich will PSX Game Power 01
ich will N64 Game Power 02
WIDERRUFSRECHT
DIESE BESTELLUNG KANN ICH INNERHALB VON ZWEI WOCHEN BEIM MAN!AC ABO-SERVICE, PAN-ADRESS, POSTFACH, 82152 PLANEGG WIDERRUFEN. ZUR WAHRUNG DER FRIST GENÜGT DIE RECHTZEITIGE ABSENDUNG DES WIDERRUFS.
Ich will folgenderweise zahlen:
gegen Rechnung
bequem per Bankeinzug
BANKLEITZAHL
KONTONUMMER
GELDINSTITUT



Sachen, die nur Drachen machen: Mit einer Feuer-Breitseite knackt Spyro seine Widersacher im Schloßgarten. Trotz Stummelschwingen schwebt er meilenweit.



Gewalt hilft nicht weiter: Nur mit einem Spezialschlüssel öffnet Ihr die versteckte Goldtruhe jedes Abschnitts.

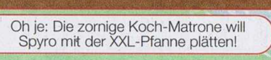
SONY'S DRACHENSAGE

Schluß mit Riesendrachen, Jungfrauen vernaschen und der Bevölkerung Feuer unterm Hintern machen! Statt eines schuppigen Bösewichts serviert Euch Sony den sympathischsten Drachen der 32-Bit-Ära!

Erfolg dank nützlicher Drachentips (ganz oben). Darunter seht Ihr die Edelstein- und Drachenbilanz der ersten Oberwelt.

Szenen eines Angriffs: Je nach Konstitution und Bewaffnung attackiert Ihr per Feuerstoß oder mit den Hörnern.

Der kleine Spyro ist ein tapsiges Drachenbaby auf großer Mission. Eine unbekannte Macht hat nämlich die ganze Schuppen-Sippschaft zu Statuen versteinert und diese in den Weiten des Königreichs versteckt. Nun hängt Spyro einsam in der Polygonwelt herum, dem jungen Heißsporn wird's schnell langweilig. Selbst vor dem Drachenschloß tummeln sich jetzt mysteriöse Soldaten mit Schuhgröße 200 – die Schurken palavern miteinander, ohne Spyro zu beachten. Der wiederum hat sich in den gehörnten Schädel gesetzt, seine Verwandten aus dem Stein-Asyl zu befreien. Das Rüstzeug dazu hat Spyro im Drachen-Kindergarten bereits gelernt – in Form zweier charakteristischer Talente. Das erste kennt jeder erfahrene Drachenforscher: Auf Knopfdruck schnaubt Spyro eine Breitseite Flammen aus den Nüstern und verbrüht Wächter, die meist einige Diamanten hinterlassen. Gegen agilere Edelsteindiebe verläßt sich Spyro hingegen auf sein Talent als Rammbock. Haltet einfach eine Taste gedrückt: Spyro senkt bedrohlich den Kopf und galoppiert mit einem Drachenzahn los. Während dieses Angriffs stürmt Ihr per Digitalpad oder Analogstick genau auf den Feind zu. Sobald Ihr einen Soldaten auf die Hörner genommen habt, fliegt dieser in hohem Bogen durch die Luft, und seine Diamanten purzeln schnurstracks in Spyro's Geldsäckel. Auch Schatztruhen knackt Spyro mit dieser



Oh je: Die zornige Koch-Matrone will Spyro mit der XXL-Pfanne plätten!

Aufruhr im Heerlager: Spyro kokelt mit seinem Odem sogar die Zelte ab.



Rundblick auf's Sandschloß: Laßt per Zeigefingertaste den Blick wandern.

Jetzt ist aber Schluß: Wütend stürmt



Von der spiegelglatten Eishöhle führen viele Pfade in kleinere Katakomben. Spyro ist absturzgefährdet – nutzt den Analogstick, um vorsichtig am Abgrund entlang zu balancieren.



Die besten 32-Bit-Animationen seit "Crash": Das Feuerspucken müßt Ihr live erleben!

Methode. Allerdings solltet Ihr früh genug vom Gas gehen – sonst rumpelt Ihr mit Dual-Shock-Unterstützung unsanft gegen eine Steinmauer!

Der Weg ist weit: Zwar führen vom idyllischen Schloßgarten vier Tore in kleinere Sub-Welten, doch ein anderes Hauptgebiet erreicht Ihr nur per Fesselballon oder Fähre. Damit Ihr in Ruhe alle Edelsteine aus den Welten sammeln könnt, dürft Ihr jederzeit nach Belieben die Spielebenen wechseln. Mal sprintet Ihr durch ein belebtes Heerlager, in dem die Bösewichte in Divisionsstärke die nächste Eroberung planen, dann wieder attackiert Ihr in einem Boss-Abschnitt ein als Vogelscheuche verkleidetes Schaf auf Stelzen. Auf dem Status-Bildschirm prüft Ihr, wieviele Schätze Ihr schon entdeckt habt: Auch die Anzahl der bereits befreiten Drachen wird hier vermerkt. So rückt Ihr mit statistischer Genauigkeit jeder Kiste und jeder Statue zu Leibe, um eine makellose Bilanz zu erspielen.



Faszinierende Drachenwelt: Schattierung, Design und Mimik der Spyro-Sippe sind eine Augenweide.

Jede Rettungsaktion wird von einer beeindruckenden Drachen-Animation begleitet. Die Schuppentiere haben hunderte Jahre Lebenserfahrung auf dem Buckel und geben ihrem ungestümen Retter je einen Tip mit auf den Weg.

Haltet Ihr etwa nach einem Sprung den Knopf gedrückt, breitet Spyro seine Stummelflügel aus und schwebt zu entlegenen Plattformen. Außerdem sind viele der Invasoren durch Rüstungen vor Drachenfeuer geschützt – in diesem Fall wartet Ihr, bis die Patrouille Euch den Rücken zudreht oder rammt die Schurken. Das Getrampel von Spyros Mini-Hufen führt zu witzigen Animations-Details: Hört Euch eine Wache, flüchtet sie mit ihren Riesen-Schlappen außer Sichtweite und klappert ängstlich mit den Zähnen – früh übt sich, wer ein respektierter Drache werden will! *cb*

3D OHNE SICHTLIMIT

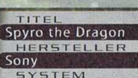
Spyros faszinierende Technikwelt



Als neuer Vorzeigeheld für Sony klotzt Spyro mit überragender Technik. Ihr erkundet völlig frei riesengroße Eis- und Wiesenwelten, schwebt über mittelalterliche Marktplätze und kämpft Euch durch düstere, mit Fackeln erleuchtete Höhlen. Damit das Geschehen auch im Galopp nicht ruckelt und Euch Nintendo-typische Nebelschwaden erspart bleiben, bastelten die US-Designer Insomniac ("Disruptor") eine faszinierende Grafikroutine.

Selbst wenn Spyro Kilometer von einer Mauer entfernt steht, wird diese dargestellt und nicht etwa ausgeblendet. Allerdings besteht diese Wand dann aus wenigen schattierten Polygonen ohne Backstein-Texturen. Sobald Spyro näher auf die "nackte" Wand zutrabt, wird der betreffende Abschnitt mit mehr Polygonen detailreicher dargestellt und schließlich mit Texturen beklebt – während hinter Eurer Drachenfigur die Detailstufe im selben Maße abnimmt.

Das Verfahren, mit sinkender Entfernung immer mehr Polygone für dasselbe Objekt zu benutzen, bezeichnet man als "Subdividing"; mit dessen Hilfe wird auch der Verzerrungseffekt bei Texturen minimiert. Das nachträgliche Bekleben eines Szenarios mit Texturen hingegen kennt Ihr schon aus Rennspielen ("Rally Cross") – nur daß es hier perfekt abläuft und den grafischen Eindruck nicht stört. So arbeitet die Playstation konstant auf maximalen Grafikniveau – "Spyro" kommt ohne Pop-Ups und Ruckler aus und läßt den Designern damit Freiheit beim Gestalten der Open-Air-Welten: Jeder "Spyro"-Abschnitt ist etwa zehn Mal so groß wie ein enger "Croc"-Canyon.



TITEL
Spyro the Dragon
HERSTELLER
Sony
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Oktober

Liebevolles Drachenabenteuer in einer fernen Welt: Sony trotzt den Hardware-Limits und realisiert 3D-Freiheit.

In vollem Galopp trampelt unser Schuppentier auf einen Edelsteindieb zu – fällt aber nicht ins Wasser!



Nach einem knuffigen Schubser ist





Nach der Befreiung aus dem steinernen Gefängnis (rechts) richten sich die Altdrachen auf und helfen dem kleinen Spyro mit Tips.

Alles 02:57 eine Frage der Ehre

Jeder Fehler schmerzt.

Jede Kurve verlangt Dein ganzes Fahrkönnen,
jeder Power-Slide gibt Dir ein Stück Ehre zurück.

Schlamm, Schnee und Regen fordern den ganzen Mann,
Fahrzeugschäden Dein Serviceteam.

Nur Du und Dein Co-Pilot bezwingen
die 52 Strecken in acht Ländern.

Nimm die Herausforderung an!

- Fahrzeugschäden wirken sich direkt auf das Fahrverhalten aus
- Experten-erprobtes Fahrverhalten
- 4 Super-Special-Stages für spannende Zweikämpfe
- Der "Meister" persönlich unterrichtet in die Kunst der "Slides und Drifts"
- Ur-Quattro gegen Subaru Impreza WRC

VON DEN "MACHERN" VON TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

BRAVO SCREENFUN
"Rallye-Feeling vom Allerfeinsten"

MAN!AC
"Colin McRae Rally deklassiert die Rallye-Konkurenz"

GAMESTAR
"Das erste Rennspiel das den Zusatz Rally zu Recht trägt"

PLAY PLAYSTATION
"Die ultimative Rallye-Simulation"

Mit der Lizenz zum
Rasen vom Rallye-Weltmeister
COLIN McRAE

COLIN McRAE™
RALLY

www.colinmcrae.com

Schnell, hart und dreckig!







Sega Dreamcast

Die Technik hinter der Super-Konsole

Neue Hardware, neue Phrasen: Vor der Einführung der neuen Konsolengeneration streut Sega Begriffe wie "Bump Mapping" und 128-Bit. MAN!AC erklärt Euch, was technisch wirklich im Dreamcast steckt.

Bis Segas "Dreamcast" Ende des Jahres in die japanischen Geschäfte kommt, herrscht Unklarheit über die exakte Leistungsfähigkeit der neuen Super-Konsole. Lediglich die einzelnen technischen Komponenten lassen schon Rückschlüsse auf die Grafik- und Rechen-Power zu: Sega arbeitet mit wichtigen Firmen der Elektronik-Branche zusammen, um aus Chips, Speicherbausteinen und Leiterbahnen die mächtigste Konsole der Welt zu schaffen.

Maßgeschneidert oder von der Stange?

Aus wirtschaftlichen Gründen kann die Sega-Heimabteilung nicht (wie z.B. das Automaten-Department) auf "Custom"-Bausteine zurückgreifen; also Chips, die ausschließlich für das Dreamcast geschaffen wurden. Stattdessen hat sich Sega weltweit verfügbare CPU- und Grafiktechnologien angesehen und den jeweils besten Partner erwählt: Hitachi liefert die CPU, Yamaha und ARM den Soundprozessor, die Grafik-Chips stammen von NEC und Videologic. Obwohl Sega keine exklusive Technik für sein Dreamcast erwarb, bleiben die Chips von Hitachi, NEC & Co. vorerst für die Konsole reserviert: Die jeweils neueste technische Generation kommt im Dreamcast zum Einsatz, erst danach wollen Hitachi und NEC mit dem SH-4-Chip bzw. "PowerVR: Second Generation" auch andere Märkte knacken. Im Gegensatz dazu sind die Vorgänger-Technologien bereits erhältlich: Der SH-3-Chips von Hitachi steckt in Palmtops und digitalen Kameras von Sharp, Casio und Goldstar, "PowerVR" ist den PC-Spielern wiederum als Chip für 3D-Beschleunigerkarten bekannt.

SH-4 und WinCE: Standard für verspielte Elektronik?

Das Herz der Dreamcast-Konsole ist ihre CPU: In MAN!AC 11/97 haben wir Euch die Serie SuperH (SH) von Hitachi schon einmal kurz vorgestellt: Die jüngsten Generationen dieser RISC-Chips werden in Abstimmung mit Microsoft und deren Betriebssystem "Windows CE" entwickelt und wie dieses vorwiegend in Hand-



ENTWICKLUNG: DIE SUPER-H-FAMILIE



Die Evolution der SuperH-Familie, wie Hersteller Hitachi sie sieht. Nicht eingezeichnet ist der SH-5, mit dessen Entwicklung Hitachi und der französische Partner Thompson in diesem Jahr begonnen haben.



Letzteres würde bedeuten, daß Sega für Online-Kommunikation kein Modem in die Hardware einbauen müßte, sondern die Modulierung/Demodulierung der CPU und Software überläßt.





Alpha Blending sorgt für Transparenz: Links seht Ihr das Schloß aus "Unreal" (PC) ohne, rechts mit Alpha-Blending: Die Flammen wirken realistischer.

held-Computern verwendet. Bei der Vermarktung von SH-Chips und WinCE arbeiten Hitachi und Microsoft eng zusammen. Geplant ist eine ähnliche Vorherrschaft wie sie die Allianz Microsoft/Intel auf dem PC-Sektor bereits hat – "Wintel" nennen Insider das bestehende Desktop-Quasimonopol.
Da der mobile Markt sich nicht so schnell entwickelte wie von Hitachi erwartet, kommt Segas neues Dreamcast-Projekt gerade recht: Sowohl Hitachi, als auch Microsoft benötigen solche aufsehenerregenden Deals, um ihre Hard- bzw. Software auf einem weltweiten Zukunftsmarkt zu etablieren.
Schon im Saturn arbeiteten zwei CPUs des wesentlich schwächeren Vorgänger-Typs SH-2, sowie ein SH-1 als Hilfs-Chip. Da Sega im Westen von der Konkurrenz verdrängt wurde, blieb Hitachis erstes Videospielgeschäft jedoch hinter den Erwartungen zurück. Mit dem Dreamcast soll das anders werden, denn ein Erfolg auf dem Spielesektor würde Hitachi auch in anderen Branchen helfen.
Zumindest auf dem Papier ist der jüngste SH-Chip ein Kraftwerk: Mit 200 MHz getaktet, erreicht er 360 MIPS und eine (für Grafikberechnung wichtige) Fließkomma-Performance von 1,4 Gigaflops. Selbst ein schneller Pentium kommt da nicht mit. Konzeptionell ist der SH-4 auf vielfältige Multimedia-Anwendungen ausgelegt: Hitachi bezeichnet seinen Baustein als "perfektes Front-End für verschiedene 3D-Architekturen" (im Fall des Dreamcast wäre das PowerVR), spricht von MPEG-Decodern und "Soft"-Modems.

Grafik fürs nächste Jahrtausend

Für eine Spielkonsole ebenso wichtig wie der Hauptprozessor ist leistungsfähige Grafik-Hardware, die für 3D-Animationen mit der CPU zusammenarbeitet: Der SH-4-Chip berechnet bzw. transformiert in Windeseile hunderttausende von Polygonen, die von der PowerVR-Grafik-Hardware blitzschnell gezeichnet, schattiert und texturiert werden. Für optische Effekte wie Mip-Mapping oder trilineares Filtering (siehe unten) ist also nicht die CPU, sondern die Hardware von NEC und Videologic verantwortlich. Bislang kennen Spieler nur den Vorgänger der im Dreamcast verwendeten Grafik-Bausteine und zwar als PC-3D-Beschleuniger "PC X2"; so wurde z.B. unser Bild zu "Environment Mapping" von einer Pentium/PC-X2-Kombination erschaffen. Um die Fähigkeiten der (im freien Handel noch nicht erhältlichen) "PowerVR: Second Generation" zu umschreiben, nennt Sega nur eine konkrete Zahl: Die Grafik-Hardware zeichne drei Millionen Polygone in der Sekunde. Dafür schlägt uns Sega technische Termini um die Ohren, die Ihr wahrscheinlich zum ersten Mal hört. Um den Hardware-Nebel zu lichten, erklären wir Euch in Wort und Bild alle offiziell bestätigten Features von Dreamcast und Konkurrenten.

Alpha Blending: Um Transparenz und transparente Flächen zu erzeugen (z.B. für Explosionen, Rauch, Nebel oder getöntes Glas), verwenden Programmierer einen zusätzlichen Alpha-Kanal. Die Technik, einen Transparenzwert in die Grafik hineinzurechnen, bezeichnet man als Alpha-Blending. Sie kommt seit der Playstation zur Anwendung. Die Grafik-Hardware des N64 ging noch weiter und spendierte den Entwicklern einen Alpha-Kanal in 255 Abstufungen. Dem wird das Dreamcast nicht nachstehen.
Auch Nebel ("Fog"), von N64-Spielern gefürchtet, von Sega aber als spezielles Dreamcast-Grafik-Feature beworben, ist nichts anderes als ein Alpha-Blending-Effekt.

Anti-Aliasing: Durch die begrenzte Auflösung einer Konsole erscheinen gerade Linien nicht gleichmäßig, sondern treppenförmig gezackt. Dieser "Alias-Effekt" kann durch einen rechenaufwendigen Anti-Aliasing-Algorithmus beseitigt werden – zwischen den einzelnen Pixeln wird interpoliert, der Treppeneffekt "verschmiert" und wird für das menschliche Auge unsichtbar. Das Nintendo 64 verwendet "Anti Aliasing" als Standard-Technik bei 3D-Animationen, um den Treppeneffekt zu beseitigen. Auch das Dreamcast wird mit dieser Methode alle Kanten glätten.





Anti-Aliasing beseitigt den pixeligen "Treppeneffekt" (oben) und sorgt dadurch für weiche Kanten (unten)

Bump Mapping: Flache Textur bleibt flache Textur, da helfen auch SVGA-Auflösung und unterschiedliche Schattierungsmodelle nichts. Erst das "Bump Mapping" mit seinen beweglichen Texturen berührt die dritte Dimension: Die Textur wird zwar noch immer wie eine Tapete auf das Polygon gelegt, wirkt aber räumlich und paßt sich dem Blickwinkel an. Mit Bump Mapping entstehen Einbuchtungen oder Blasen, Risse, Scharten und Wölbungen.



Mit Bump Mapping wirken Texturen räumlich

Environment Mapping: Wie das Bump-Mapping eine junge, rechenintensive Alternative zum konventionellen Texture Mapping: Die Textur "spiegelt"







In Verbindung mit einer Pentium-CPU liefert schon die "alte" PowerVR-Technologie beeindruckende 3D-Grafik. Der im Dreamcast verwendete Nachfolger wird Animationen wie die des 3D-beschleunigten "Unreal" (Bilder) wohl noch übertreffen.



Mit Environment Mapping "spiegelt" sich die Umbegung in der Textur. Dies ist nicht nur auf Ebenen (Bild: "Unreal" der ersten "PowerVR"-Generation), sondern auch auf gewölbten Flächen möglich.

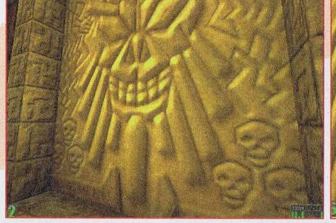
die Umgebung – ideal für die Darstellung von Wasser, Glas und anderen reflektierenden Oberflächen.





Eine "Forsaken"-Textur ohne (oben) und mit bi-linearem Filtering: Statt grober Pixel (à la Playstation) seht Ihr auf dem unteren Bild weiche Übergänge (bekannt vom N64). Mit "tri-linearem Filtering" verspricht Sega jetzt die beste Methode.

Filtering: Wenn sich der Spieler z.B einer Wand nähert, fehlt der Texture Map die Information, um die exakte Farbe jedes Pixels darzustellen. Mit der Standardmethode "Point Filtering" wird für einen Pixel einfach nur die Farbe des anliegenden Pixels kopiert, der Pixel vergrößert sich. Einfarbige Riesenbildpunkte und abrupte Farbwechsel sind die Nebeneffekte des Point Filtering. Besser ist die bilineare Methode: Hier wird zwischen vier Textur-Pixeln (Texel) interpoliert und dadurch ein fließender, weicher Übergang erzeugt. Das Wundermittel gegen häßliche Verklumpung schluckt aber das vierfache an Bandbreite.



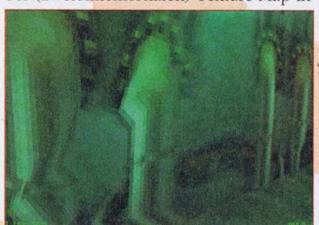


Mip-Mapping in Vollendung: Die Technik beseitigt formlose Pixelhaufen, die auftauchen, wenn Ihr z.B. einer Wandtextur ganz nahe kommt: Statt die Texel einfach zu vergrößern, wird eine neue, hochauflösende Textur eingeblendet.

Tri-Lineares Filtering liefert die beste Optik: Hier wird die bilineare Methode auf zwei Mip-Level angewendet. Da der Farbwert von acht Texels jeweils zur Berechnung herangezogen wird, verdoppelt sich die benötigte Bandbreite nochmals. Nachteil: Sowohl mit bi-, als auch mit trilinearem Filtering wirkten Texturen unscharf oder verschwommen.

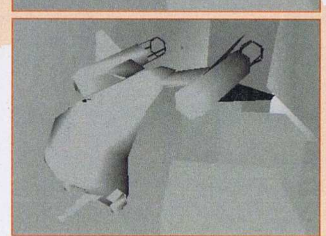
Mip Mapping: Mip steht für "Multum In Parvum" (lateinisch: "viele unter gleichen"). Ohne Mip-Mapping wirken nahe Texturen grob, zu weit entfernte verzerrt. Um das zu vermeiden, werden statt einer mehrere Texture-Maps verschiedener Maßstäbe gezeichnet, zwischen denen je nach Entfernung interpoliert wird. Bewegt sich der Betrachter auf das Objekt zu, werden nicht einfach die Pixel vergrößert, sondern bei bestimmten Entfernungen die passenden Texturen eingespielt – egal wie weit Ihr von einem Objekt entfernt seid, durch gekonntes Mip-Mapping werden Texturmuster immer korrekt und fein aufgelöst dargestellt.

Perspective Correct Texture Mapping: Perspektivische Korrektur der (zweidimensionalen) Texture Map in einer 3D-Animation: Die Textur verändert sich mit der relativen Lage zum Betrachter. Dreamcast und N64 führen die Korrektur automatisch aus, lediglich die Playstation kennt das Feature noch nicht: Es kommt zu "Texture Distortion", der unnatürlichen Verkrümmung und Verbiegung der Texturen-Muster.



Was'n das? Ohne "Perspective Correction" wirken Texturen oft verbeult und verborgen.





Durch Gouraud-Shading werden Oberflächen rund (unten). Warum die beiden Raumschiffe grau sind? Erst durch bunte Texturen erhalten viele 3D-Vehikel neben Helligkeits- auch Farbwerte.

Shading: Ein 3D-Objekt bzw. die Flächen eines 3D-Objekts werden schattiert. Man unterscheidet:

- **Flat Shading:** Auch "constant shading". Die Fläche wird in einem Farbton gleichmäßig schattiert, jedem Polygon genau ein Helligkeitswert zugeordnet. Es gibt keine Farbverläufe, die Objekte wirken primitiv und kantig.
- **Gouraud Shading:** Fließende Schattierung, benannt nach dem französischen Computergrafiker Henri Gouraud: Durch Interpolation zwischen den Kanten des Polygons erhält die Schattierung einen feinen Verlauf. Damit können z.B. runde Objekte simuliert werden. Für viele Jahre war "Gouraud Shading" der wichtigste Algorithmus für 3D-Grafik, mittlerweile ist die Technik aber in jede Spielehardware standardmäßig implementiert.
- **Phong Shading:** Aufwendigere Methode der fließenden Schattierung, benannt nach Gourauds Kollegen Phong Bui-Tuong. Bislang kein Echtzeit-Einsatz im Videospiel.

Specular Reflection: Ein grafischer Effekt, um eine ausgeleuchtete Szene noch realistischer zu machen:



WER KANN WAS?
VERGLEICH DER 3D-FEATURES

	PLAYSTATION	NINTENDO 64	DREAMCAST
Alpha-Blending	Ja[1]	Ja[2]	Ja
Anti-Aliasing	Nein	Ja	Ja
Bi- oder Trilinear Filtering	Nein	Ja[3]	Ja[4]
Bump Mapping	Nein	Nein	Ja
Environment Mapping	Nein	Nein	Ja
Gouraud Shading	Ja	Ja	Ja
Mip Mapping	Nein	Ja	Ja
Perspective Correct Texture Mapping	Nein	Ja	Ja
Specular Reflection	Nein	Nein	Ja
Z-Buffer	Nein	Ja	Nein

1 bedingt, nur fünf Transparenzwerte
2 Alpha-Kanal (255 Transparenzwerte)
3 bi-lineares Filtering
4 tri-lineares Filtering

SPRECHEN SIE BENCHMARK?

Leistungskriterien für Dreamcast & Co.

GFLOPS: Giga Floating Point Operations per second: Benchmark-Wert für die Gleitkomma-Rechengeschwindigkeit. In Videospielkonsolen waren Fließkomma-Operationen lange Zeit nicht so wichtig wie Ganzzahl-Berechnungen. Doch mit den 32-Bit-Konsolen und dem Schwenk von 2D- auf Polygongrafik gelten "Flops" als wichtiges Leistungsmerkmal. Während sich die N64-CPU schätzungwseise noch im MegaFlop-Bereich tummelt, nimmt das Dreamcast die Giga-Hürde: Laut Hitachi führt die SH-4-CPU der Konsole 1,4 Milliarden Gleitkomma-Operation pro Sekunde aus.

MIPS: Million Instructions per second: Wie FLOPS geben auch MIPS Aufschluß über die Leistungsfähigkeit einer Spielkonsole, berücksichtigen aber nur die Leistung der CPU und nicht des gesamten Systems. Vernachlässigt werden Elemente wie z.B. der Daten-Bus. Die Playstation-CPU arbeitet 30 MIPS ab, weitere 66 MIPS liefert das GTE-Subsystem (Geometrie-Berechnung) der Playstation. Für die CPU des N64 wurden 125 MIPS gemessen, die der SH-4-Chip im Dreamcast mit seinen 360 MIPS jedoch locker übertrumpft. Nicht zu verwechseln ist der Benchmark-Wert mit dem Firmennamen der SGI-Tochter MIPS – "Microprocessor without interlocked Pipeline Stages" sind die Entwickler der CPUs von Playstation und Ultra 64.

"Spekularität" definiert sich aus Intensität und Streuung einer Reflektion. Je nach dem zu simulierenden Material bekommt eine Oberfläche andere Werte für Intensität und Streuung zugeordnet: So reflektiert eine Metalloberfläche anders als Plastik, das Licht wesentlich stumpfer und schwächer zurückwirft. Nicht nur der Materialeindruck wird durch spekulare Reflektion verstärkt, auch Krümmungen kommen mit dieser Technik besser zur Geltung, da die spekulare Reflektion ihre Lage auf dem Objekt mit der Bewegung des Betrachters verändert. Die Farbe der Reflektion ist in der Regel die der Lichtquelle, nur das "speculare highlight" ist meist weiß.





"Speculare Refklektionen" liefern die Highlights jeder 3D-Animation: Aus den unterschiedlich intensiven und gestreuten Reflektionen (unteres Bild) lassen sich z.B. Materialeigenschaften besser herauslesen als auf der 3D-Szene ohne speculare Reflektion (oben).

Z-Buffering: Der Z-Wert für die Entfernungstiefe von Pixeln wird im Z-Buffer abgelegt. Durch den Vergleich dieser Werte werden u.a. verdeckte Punkte identifiziert und beseitigt – das nennt man "Hidden Surface Removal". Eine langsamere Methode für das Hidden Surface Removal ist Z-Sort: Weit entfernte Objekte werden als erstes gerendert und von den nachfolgenden Polygonen einfach überschrieben.

Da ein beträchtlicher Teil des Grafikspeicher für den Z-Buffer draufgeht, verzichtet NECs PowerVR-Technologie von jeher auf einen Z-Buffer: Dank einer eigenen, patentierten Zeichenmethode wird das "Hidden Line Removal" direkt vom Chip übernommen, und der RAM-Speicher somit eingespart. *wi*

Cores Schatten

Nach langem Warten kommt Cores jüngstes 3D-Action-Adventure im Oktober in die Läden. MAN!AC kreuzt die Klingen mit "Ninja – Shadow of Darkness" und bittet den Core-Designer Brian Tomczyk zum Gespräch.





Schattenkämpfer in der Hölle: In "Ninja" wimmelt es vor mächtigen Mittel- und Endgegnern, die Euch mit individuellen Taktiken auf den Pelz rücken. Ihr haltet mit Magie und Spezialattacken dagegen.

Während Lara-Fans ungeduldig auf "Tomb Raider 3" warten, beendet der englische Entwickler Core ein 3D-Spiel, das nicht auf weibliche Formen, sondern fernöstliche Kampfkunst setzt. "Ninja – Shadow of Darkness" sollte bereits im Frühjahr ´97 erscheinen – exklusiv für den Saturn. Doch der Release wurde verschoben und aus der Sega-Entwicklung plötzlich ein Playstation-Spiel.
Ein 3D-Action-Prügler mit spielerischem Tiefgang: Ihr steuert den jungen Ninja Kurosawa durchs mittelalterliche Japan, durch Katakomben und verschneites Gebirge, Kloster, Friedhof und dunkle Wälder. Auf Eurem Weg findet Ihr mystische Waffen, erlernt Kampfstile und magische Tricks, um Dämonen, Drachen und den teuflischen Kriegsherrn Katasaki zu vernichten: Kurosawa entwickelt sich dabei zu einer Kampfmaschine, dessen Spezial-Attacken in bildschirmfüllenden Lichtwellen und Explosionen enden.
Co-Designer Brian Tomczyk nennt Spielhallenklassiker wie "Ghosts'n'Goblins"als Einfluß, verneint aber unsere Frage nach dem C-64-Spiel "The Last Ninja": "Klar, das haben wir gespielt, wir wollten aber mehr Action und Spielspaß. Der Unterschied ist groß". Auch mit Cores "Fighting Force" hat "Ninja" nicht viel gemein: Statt sich auf Nonstop-Prügelei zu beschränken, bietet "Ninja" Plattform-Einlagen, eine höhere Interaktivität mit der Umgebung und viele Puzzles. Seid auf der Hut vor fallenden Baumstämmen und Steinbrocken, malmenden Stachelwänden

Die "kleine" Spinne zertretet Ihr noch mit dem Fuß (oben), doch Mamis Größe erfordert eine andere Kampftaktik...





Der Wechsel vom Saturn auf Playstation bereicherte "Ninja" mit vielen Transparenz-FX wie z.B. Drachenatem.

NINJA: VOM SATURN AUF DIE PLAYSTATION

Ein Sommer der verspäteten Spiele: Wie Infogrames' "Heart of Darkness" und "Apocalypse" von Activision ist auch "Ninja" ein Titel, der seit Jahren über die Messen geistert, aber erst jetzt seiner Fertigstellung entgegensieht. Jörg Tittel sprach mit dem "Ninja"-Co-Designer Brian Tomczyk über die dreijährige Entwicklungsarbeit hinter dem Action-Adventure.

Wir mußten lange auf "Ninja" warten. Wann begann die Entwicklung und warum die Verspätung?

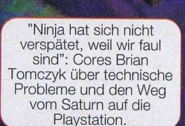
BT: Das Konzept enstand vor drei Jahren, die eigentliche Entwicklung begann ein halbes Jahr später, als wir unser Saturn-Entwicklungssystem erhielten. Damals hatten wir nur einen Programmierer: Martin Jensen mußte alle Tools und eine völlig neue 3D-Engine ganz alleine programmieren. Wir waren also nur ein dreiköpfiges Team, bis Jerr O'Carroll dazukam und – erst ein Jahr später – die zwei anderen Programmierer.

Was waren die wichtigsten Entwicklungsschritte, mit welchen Problemen hattet Ihr zu kämpfen?

BT: Der wichtigste Schritt war, daß wir die Sega-Version aufgaben - der Saturn-Markt war 1997 praktisch tot! Das führte zu vielen Problemen: Auf dem Saturn hatte "Ninja" transparentes Wasser, realistische Explosionen und sogar Lensflare-Effekte! Die 3D-Engine war auf den Saturn optimiert, für die Playstation mußte vieles neu geschrieben werden. "Ninja" hat sich also nicht verspätet, weil wir faul sind! Doch die Aufgabe der Saturn-Fassung hatte auch etwas Positives: Die Programmierer konnten sich auf eine Version konzentrieren – außerdem ist die Playstation leichter zu programmieren. Mit der Umsetzung des 3D-Engine war für uns Level-Designer das größte Problem verbunden: wir hatten kein Gouraud-Shading! Die meisten 3D-Spiele nutzen Echtzeit-Beleuchtung und Gouraud-Shading, um aus wenigen Polygonen bestehende Objekte runder und sanfter aussehen zu lassen. Um "Ninja" auf dem Saturn mit 30 Bildern pro Sekunde zu animieren, haben wir aber darauf verzichtet. Wir mußten hart arbeiten, um unsere Texturen und Objekte auch ohne Gouraud-Shading schön aussehen zu lassen.

Die Verspätung liegt am "aufgezwungenen" Wechsel zur Playstation? Euer Boss Jeremy Smith erklärte jedoch letztes Jahr, die Verschiebung wäre nötig gewesen, damit sich Core besser auf "Tomb Raider 2" und "Fighting Force" konzentrieren konnte...

BT: Das stimmt nicht ganz: Core hatte Angst, "Ninja" würde den Markt im Sturm nehmen, und man könne dann nicht mehr



"Ninja hat sich nicht verspätet, weil wir faul sind": Cores Brian Tomczyk über technische Probleme und den Weg vom Saturn auf die Playstation.

kämpfer



und kochender Lava, der Ihr mit geschickten Sprüngen und taktischem Denken ausweicht. Wer Geld sammelt, lebt länger: Neben Power-Ups benötigt Ihr auch Heiltränke und Level-Pläne, die Ihr nur im Geschäft kaufen könnt. Das größte Handicap von "Fighting Force", die geringe Zahl von Schlagmanövern, ist mit "Ninja" behoben: "Wenn man die Waffen miteinbezieht, haben wir auf jeden Fall mehr Moves. In 'Ninja' gibt es fette Bomben und magische Attacken, aber auch Wurfmesser, Schwerter, Schlagstöcke und Äxte. Trotzdem: Move-Vielfalt allein macht noch kein gutes Spiel, deshalb beschränkt sich Ninja nicht auf Kämpfe." Die Inspiration zu "Ninja" kam vom Co-Designer Joby Wood, der davor für Codemasters arbeitete: "Joby steht auf Japan und wollte ein traditionelles Action-Spiel um den fernöstlichen Killer inszenieren…jetzt sitzt er schon drei Jahre dran!" Zum Team gehört auch Charakter-Designer O'Carrol, der früher für den Zeichentrick-Guru Don Bluth ("Ein Land vor unserer Zeit") animierte, sowie ein zweiter Däne (neben Brian): Martin Jensen teilt sich die Programmierung mit Derek Leigh Gilchrist (ebenfalls Ex-Codemasters) und Dan Scott, der schon an "Chuck Rock 2" arbeitete. Für die Akust ist Martin Iveson ("Thunderhawk 2") verantwortlich. *Jörg Tittel/wi*

An Cores "Fighting Force" erinnern in "Ninja" nur wenige Passagen, wie dieser Kampf gegen drei Tempelwächter.

TITEL	Ninja
HERSTELLER	Eidos
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Massig Feinde und Fallen: Aufwendige Mischung aus Kampfsport-Prügelei und Action-Adventure.

Fallen und geheime Mechanismen pflastern Euren Weg: Stellenweise wird "Ninja" zum fernöstlichen "Deathtrap Dungeon".

"Fighting Force" und "Tomb Raider" verkaufen! (lacht) Aber ernsthaft: Core machte sich tatsächlich Sorgen über die Erscheinungstermine dieser drei großen Titel, außerdem war "Ninja" noch nicht fertig. Damit erhielten wir Zeit, viel Neues einzufügen und das Spiel zu verbessern.

?! Warum habt Ihr für "Ninja" die isometrische Perspektive gewählt und nicht etwa den "Lara"-Blickwinkel?

BT: Stell Dir vor, man müßte in "Tomb Raider" Nahkämpfe mit den Gegnern aufnehmen statt sie aus relativer Ferne zu erschiessen – unspielbar! "Ninja" hatte anfangs einen isometrischen Blickwinkel, dies haben wir aber verändert: die Kamera befindet sich jetzt meist über Kurosawa und ist somit dynamischer und bietet mehr Perspektive als die geplante Iso-Sicht.

?! Kann der Spieler die Kamera verstellen?

BT: Da es soviel Action im Spiel gibt, wäre es für den Spieler zu kompliziert, noch zusätzlich die Kamera zu steuern. Unsere Kamera ist auf den Spieler fixiert, paßt sich aber ständig dem Geschehen an, ohne den Spieler zu verwirren.

?! Wie ist das Klima bei Core? Hat die Spielewelt nach "Tomb Raider" nicht unrealistisch hohe – und falsche – Erwartungen an "Ninja"?

BT: Für Core zu arbeiten ist nicht schlecht! Wir haben viel mehr künstlerische Freiheit als in anderen Firmen, jeder darf bei den Projekten mitreden. Die ständigen Vergleiche der Presse von "Ninja" mit "Tomb Raider" sind aber tatsächlich anstrengend, die Erwartungshaltung ist sehr hoch. Viele Leute würden gerne mehr "Tomb Raider" haben; aber ich bin sicher, daß sich einige von ihnen auch an "Ninja" versuchen werden!

?! Wird es eine N64-Version von "Ninja" geben? Wie steht es mit anderen N64-Projekten und Eurem geheimnisumwitterten 3D-Trickfilm "Herdy Gerdy", den Ihr für das Dreamcast plant?

BT: Ich darf nicht viel zu Core und dem N64 sagen, aber ich glaube, es wird in Zukunft mehr von uns für das Nintendo geben. Offiziell angekündigt ist aber nur "Fighting Force", das mit der Playstation-Version praktisch identisch ist. "Herdy Gerdy" wiederum befindet sich früh in der Entwicklung - es ist grafisch bei weitem das schönste Spiel, das ich je gesehen habe! Momentan sind Designer und Programmierer damit beschäftigt, die davor u.a. an "Blam! Machinehead", "Tomb Raider" und "Swagman" arbeiteten, aber auch neu rekrutierte Leute. "Tomb Raider 3"? Nie gehört – ist das ein Rennspiel oder was? (lacht)

?! Was hältst Du vom Dreamcast?

BT: Segas Dreamcast ist eine sehr leistungsfähige Maschine – hoffentlich bekommt Sega diesmal die Vermarktung auf die Reihe.

Thirdparty-Unterstützung ist sehr wichtig und einige Super-Spiele zum Start ebenfalls. Ein "Sonic"-Titel in vollem 3D, "Virtua Fighter 4" und "Sega Rally 8" würden nicht schaden!



Links erkennt Ihr die beiden Splitscreen-Varianten, oben führt die Strecke schnurstracks durch ein üppiges Waldgebiet. Durch Aufsteigen legt Ihr noch einen Zahn zu.

OHNE LIMIT!

Motorrad-Saison auf der Playstation: Schwingt Euch auf die "Moto Racer 2"-Maschinen und knattert an den Start!

Um Euch aus erster Hand über die Fortsetzung des besten Motorradrennspiels für die Playstation (80% in Ausgabe 12/97) zu informieren, besuchte MAN!AC den Entwickler Delphine in Paris. Das Tochterunternehmen des gleichnamigen Musikimperiums etablierte sich mit Action-Adventures wie "Another World", "Flashback" und "Little Big Adventure" Mitte der neunziger Jahre als erfolgreicher Entwickler, im letzten Jahr debütierte man mit "Moto Racer" im Rennspielgenre.

"Moto Racer 2" bleibt der Idee des Originals treu: Statt ausschließlich auf Asphalt zu schüren oder nur im Dreck zu wühlen, stehen hier beide Motorsport-Welten auf dem Wettkampfplan. In vier Meisterschaften (Straße, Offroad, Mixed und die Baukasten-Variante Custom) absolviert Ihr je acht Rennen auf thematisch unterschiedlichen Rundkursen. Beim Straßenrennen heizt Ihr durch Wolkenkratzerschluchten und über enge Asphaltserpentinen, die Cross-Version dagegen schickt Euch in die staubige Wüste oder in den dampfenden Dschungel von Borneo.

Im Vergleich zum ersten Teil realisierten die Designer sowohl bei der Animation der Fahrer als auch in Sachen Lichteffekte Verbesserungen. So kontrolliert ein Pilot bei engen Cross-Schikanen mit vorgestrecktem Innenbein den Drift, während er den Lenker gegen die Kurvenrichtung stellt, um das Wegrutschen zu vermeiden. "Beim ersten Teil hatte kein Team-Mitglied Ahnung, wie richtig Cross gefahren wird", so Produzent Thierry Gaerthner, "wir animierten die Bikes nach Gefühl. Erst während der Entwicklung zu Teil 2 studierten wir ausgiebig Video-Material aus TV-Übertragungen, um authentische Bewegungen der Fahrer zu modellieren." In Sachen Spezialeffekte hält sich "Moto Racer 2" allerdings zurück. Bei der Nachtfahrt simulieren transparente Lichtkegel auf der Straße die Scheinwerfer. Eine Beleuchtung des Umfeldes sei für die Playstation zu aufwendig: "Wir experimentierten mit mehreren Echtzeit-Scheinwerfern, haben das Konzept aber bald verworfen: So etwas zwingt jede Grafikroutine in die Knie. Wir realisierten allerdings Echtzeit-Schattierung an Bikes und Umgebung – je nach Plazierung unserer virtuellen Sonne verändert sich die Intensität der Farben auf Tunneleinfahrten, Häusern und den Bikes, ohne daß wir dafür neue Texturdaten laden müssen." "Moto Racer 2" protzt mit acht verschiedenen Grafiksets und 32 eingebauten Strecken, Details über den Editor erfahrt Ihr unten. *cb*

Die Offroad-Meisterschaft zwingt Euch zu vorsichtigen Anfahrten auf Sprungschanzen. Rechts zwei Impressionen aus der Wiederholung eines Rennens.

TITEL	Moto Racer 2
HERSTELLER	Electronic Arts
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Umfangreiche Motorrad-Action mit zwei völlig unterschiedlichen Typklassen und komfortablem Kurs-Editor.

STRECKEN-DESIGNER

Der Editor von "Moto Racer 2" ist komfortabler als andere Strecken-Baukästen. Während Ihr etwa bei "Tommi Mäkinen" aus einem Fundus verschiedener Elemente einen Rundkurs zusammenstückelt, verändert Ihr den "MR 2"-Kursverlauf direkt.

Zu Beginn plaziert Ihr Checkpoints auf vorgegebenem Kreis. Dann klickt Ihr einen davon an und zieht ihn nach innen oder außen – das Programm errechnet selbsttätig alle dafür erforderlichen Bauteile. Auch die Höhenunterschiede legt Ihr auf diese Weise fest. Sollte ein Kurvenradius zu eng oder der eben erschaffene Hügel zu steil für Eure Maschine sein, blinken die betreffenden Streckenabschnitte: Das Programm kann die Vorgabe nicht umsetzen, Ihr müßt das Design anpassen. Damit die Übersicht gewahrt bleibt, dreht und zoomt Ihr das Kursmodell während des Designs nach Belieben.

Einfache Kurs-Modellierung: Mit den Symbolen links variiert Ihr die Strecke – ohne Elemente anzustückeln.

Zu guter Letzt definiert Ihr mit einem mehrstelligen Symbolcode die Umgebung des Kurses. Je nach Abfolge der Kreuze, Dreiecke, Kreise und Quadrate arrangiert das Programm Tunnels, Bäume sowie Häuser und verschafft ein- und demselben Kurs hunderte verschiedener optischer Variationen. Seid Ihr nach der Testfahrt mit dem neuen Motorrad-Terrain zufrieden, speichert Ihr diesen auf Karte und kürt ihn auf Wunsch sogar zu einem Teil der Meisterschaft.



Mars attacks: Mit unterschiedlichen Bordwaffen und Traktorstrahl rettet Ihr das Personal des Weißen Hauses.

Pulp Fiction

Fünf Mann auf dem Trip zurück ins Zeitalter des Trash-Science-fiction: Raffaele Cecco („Second Samurai") und ein zu allem entschlossenes Team bringen Euch einen Shooter mit steinalter Thematik, aber Technik für's nächste Jahrtausend.



Nach der Verteidigungsschlacht auf Mutter Erde düst Ihr durchs All zum Planeten der Aliens



Independence Day: Ihr wählt zwischen zehn verschiedenen Raumjägern und Piloten.

Einen ersten Rundflug mit dem Science-fiction-Shooter "B-Movie" wagten wir in MAN!AC 7/98, jetzt rief Hersteller GT hochoffiziell in die Londoner Büros des Entwicklers King of the Jungle. Schon mit ihrem Erstling "Agent Armstrong" bekannten sich sich die Engländer zu den Trash-Filmen der 50er-Jahre. Auch B-Movie setzt auf konsequenten Retro-Look als Rahmen für eine laserhaltige Spielmechanik. Die Optik ist von gestern, nicht jedoch die Technik hinter der 360°-Ballerei: Trotz von allen Seiten heranfliegender Alien-Schiffe läuft "B-Movie" fast ausschließlich "im ersten Frame", also mit 50 Bildern pro Sekunde. Flüssiger Flug statt verruckelter Reise. Ursprünglich war die 3D-Engine als reine Technik-Protzerei gedacht, doch zugunsten der Spielbarkeit entfernte KotJ in den letzten Monaten noch viele Monster: "Statt reiner Action wollten wir auch etwas Taktik ermöglichen, deshalb haben wir die Zahl der Angreifer verringert".

Worum es geht, haben wir Euch schon vor zwei Monaten verraten, seitdem wurde nicht die Story (Alien-Schwärme stören die US-amerikanische Idylle), wohl aber die Spielmechanik geändert: Während der Schießerei über grünen Farmlandschaften, Highways oder dem weißen Haus achtet Ihr auf flüchtende Menschen oder spezielle Gegenstände, die Ihr mit dem Traktorstrahl an Bord beamt. Die Fundsachen und Personen liefert Ihr jederzeit im Hauptquartier ab, dann helfen sie Euch bei der Entwicklung neuer Waffen. Dadurch schmuggelt sich ein winziges Manager-Element in das 3D-Shoot´em-Up: Je weiter Ihr spielt, desto mächtiger wird Eure die Bordbewaffnung. Plasma-Wummen, Schnellfeuer-Kanonen und Raketen benötigt Ihr dringend, denn gegen Ende des Spiels verlaßt Ihr die Erde, um die Feinde in ihrem marsianischen Hauptquartier zu besuchen. Während Ihr auf Mutter Erde von CPU-gesteuerten Verteidigern unterstützt werdet, seid Ihr nach der Reise durchs Sonnensystem ganz allein – im Weltall hört Euch keiner schreien.

Auf Erden hingegen achtet Ihr auf den Bordfunk: Leuchtet am unteren Bildschirmrand ein Rundfunk-Icon auf, drückt Ihr die Empfangstaste und studiert Tips oder Missionskorrekturen.

Drei Anzeigen begleiten Euren Flug: Links unten der Radar, oben Ladung (links) und Waffen.

Obwohl Ihr bei der Verteidigung von Wohnviertel und Reisegruppen zwischen verschiedenen Vorgehensweisen abwägt, ist "B-Movie" kein Spiel für Grübler: Nonstop fliegen die UFOs heran, unter ihrem (und Eurem) Beschuß verwandeln sich Rathaus und Gemeindesaal binnen Sekunden in rauchende Trümmer.



Reizen die Playstation technisch bis auf letzte aus: Raffaele Cecco (links) und Produzent Stephane Koenig.

Als Playstation-Exklusiventwicklung ist "B-Movie" pixelgenau auf die Hardware zugeschnitten. Aus ihrer Sympathie für Sega machen die Dschungelkönige dennoch keinen Hehl: „Wir mochten den Saturn, doch letztendlich waren Sonys Unterstützung und Entwickler-Tools besser".

Die hohen Kosten eines Playstation-Engagement wiegelt Produzent Stephane Koenig ab: „Für Sony zu entwickeln ist zwar teuer, aber dafür zahlst Du auch für einen Spitzen-Support". Trotzdem wurde die Dreamcast-Ankündigung bei King of the Jungle freudig aufgenommen. Wenn "B-Movie" fertig ist, werden sich die Engländer der Hardware-Frage erneut stellen. Denn auf eine Technik festlegen will sich King of the Jungle nicht, dafür sind die Code-Routiniers – trotz Retro-Faible – viel zu verliebt in den technischen Fortschritt und die neuesten grafischen Effekte. *wi*

Klein aber fein: Grafik- und Sound-Spezialisten miteingerechnet, besteht Entwickler "King of the Jungle" nur aus fünf Mann. Die Beschränkung auf's Nötigste hat sich bislang ausgezahlt: Für Ihr Debüt "Agent Armstrong" kassierten die Engländer eine MAN!AC-Spielspaß-Wertung von 81%.



TITEL
B-Movie
HERSTELLER
GT Interactive
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
November

Schnell, wild und FX-gespickt: 360°-"Defender". Durch die Entwicklung neuer Waffen trotzt Ihr den Aliens.



Flucht nach

Folgt dem Mudokon Abe in sein größtes Abenteuer – aber vergeßt während des "Exoddus" nicht, wie sensibel die "Oddworld"-Bewohner sind!

Nachdem Euch MAN!AC 7/98 Abe's neueste Breduille schon ausführlich vorstellte, wagen wir jetzt einen zweiten Ausflug nach Oddworld, denn die Playstation-Version nähert sich langsam der Fertigstellung.

Das zweite Abenteuer von Abe beginnt mit einem Mißgeschick während einer Befreiungsaktion:

Konzentration, bitte: Singend übernimmt Abe den Körper anderer Wesen.

Mit einer Handvoll Gefährten macht sich Abe auf zu den "Mudokon Burial Grounds". Dort buddeln versklavte Brüder nach Rohstoffen für die Fabriken ihrer Peiniger, denn bekanntlich dienen Gebeine verstorbener Mudokons als Rohstoff für das "Soul Storm"-Gebräu. Als die Eindringlinge versteinert vor den Knochenminen stehen und das Ausmaß der Sklaverei studieren, stürzt Abe versehentlich von einer Plattform und muß die Rettungsaktion alleine starten. Veteranen kennen Abe's Sprache schon ein bißchen: Drückt Ihr L1, sprecht Ihr mit den

Abenteuer im tiefsten Oddworld-Dschungel: Die aus Teil Eins bekannten Röhren fungieren als Transportmittel (links).



Auf dieser durchlaufenden Spielübersicht erkennt Ihr Abe's Übungsprogramm. Ihr startet rechts: Nach einer Schleichrunde (Vorsicht, stört den Wächter nicht!) kommandiert Ihr einige Gefolgsleute an die Ventilräder, um eine Zutrittssperre zu deaktivieren. Ganz links schließlich schickt Abe per Gesang die Fronarbeiter in die Freiheit. Jeder Abschnitt besteht aus vielen Dutzenden solcher Bildschirme.

Die Evolution der Oddworld-Kommunikation: Fünf verschiedene Arten führt Ihr mit Sprache durch das Abenteuer.

Deutliche Hinweisschilder erleichtern den Einstieg: Hier hechtet Abe über den Abgrund zur Tunnelpassage.

Plan

TITEL	Abe's Exoddus
HERSTELLER	GT Interactive
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Abe's Flucht geht in die heiße Phase: Die Gefühls-Komponente verleiht dem Hüpfspiel konkurrenzlosen Charme.

Symboltasten am Playstation-Pad vier verschiedene Mini-Vokabeln. Ihr begrüßt schuftende Sklaven mit einem "Hallo", anschließend fordert Ihr sie mit "Arbeite", "Folge mir" oder "Warte" zu Aktionen auf. Doch anders als im ersten Teil kann Abe nun nicht mehr auf die ungeteilte Zustimmung seiner Artgenossen vertrauen. Je nach Gemütslage erntet unser Held ein grimmiges "Nein", ein ahnungsloses Schulterzucken oder eine Ohrfeige – die Stimmung jedes einzelnen Charakters gilt es zu berücksichtigen. Besonderen Einfluß auf die Brüder hat das an vielen Stellen der Mine ausströmende Lachgas. Sobald ein Mudokon eine Nase voll davon einatmet, ist er wie ausgewechselt: Zwar kann es durchaus sein, daß Euch der kichernde Tor folgt, doch zur Mithilfe an einem Kurbel-Ventil oder zum Warten läßt sich der grinsende Amateur-Junkie nicht verdonnern. Nein, für einen solchen Fall landet Ihr einfach eine Abe-Faust im Gesicht des Opfers, und schon entschuldigt sich dieser mit einem "Okay" bei Euch – er ist wieder klar im Kopf. Doch wehe, Euch rutscht die Dreifinger-Hand ein zweitesmal aus: Der Getroffene steht auf und semmelt Euch ungerührt eine Watschn ins Gesicht. Jetzt habt Ihr den Salat: Wie soll Abe den unwilligen Mudokon wieder auf seine Seite ziehen? Die Lösung ist verblüffend einfach: Geht einfach zu Eurem mißmutigen Artgenossen und regelt die Sache wie ein echter Oddworldler – entschuldigt Euch! Ein Patscher auf die Schulter zusammen mit einem ernstgemeinten "Sorry!" führt zu Friede, Freude, Eierkuchen inmitten der grausigen Sklavenkolonie. Nun akzeptiert Euer Freund auch den "Folge mir"-Befehl.

Unterwegs gesellen sich weitere Arbeiter zu Eurer Truppe. Recht so, mit dem Sammelbefehl "Ihr alle" münzt Ihr einzelne Kommandos zu Gruppenbefehlen um. Schon bald marschiert, schleicht und rennt ein buntes Völkchen Mudokons durch die Stollen. Ein schlafender Slig-Wächter wird von Abe kurzerhand unter geistige Kontrolle gebracht und behutsam auf eine Sprengmine bugsiert – dieser Kerl hält Eure Gruppe nicht mehr auf!

Erst beim Vogelportal löst sich die Versammlung auf: Abe chantet geheimnisvoll, und die Ex-Sklaven flüchten mit einem beherzten Sprung in die Freiheit. Für Abe war das erst der Anfang – hunderte weiterer Gefangener warten auf Rettung, und jede Menge Abenteuer lauern auf dem Weg zur "Soul Storm"-Brauerei. *cb*

Sprengfallen erschweren die Koordination der Mudokons: Hier explodiert ein Flüchtling.

Durch "Chant"-Gesänge materialisiert Abe ein Flucht-Tor in eine andere Welt.

Achtung Lachgas: Während Abe gegen die gelben Schwaden immun ist...

...führt das Gas bei gestreßten Sklaven zu Halluzinationen!

Konsolen-Multimedia: Digitale Fotos auf dem N64

Eigene Bilder auf dem Fernsehschirm: Kommt das "Mario´s Photopy"-Modul auch nach Europa?

In Lizenz von Nintendo wird die Firma "Tokyo Electron Device" Anfang November ein N64-Modul ausliefern, das die Betrachtung digitaler Fotos auf dem Fernsehschirm ermöglicht. "Mario No Photopy" besitzt eine Schnittstelle für SmartMedia-Karten. Dieses Speichermedium ist ein von Toshiba entwickeltes, weltweit erfolgreiches Flash-Speichermedium. Die wenige Quadratzentimeter großen, superflachen Karten verfügen über eine Speicherkapazität von bis zu 16 Megabyte und werden u.a. in Kameras von Olympus, Agfa und Fuji verwendet (siehe Bild links).

Das "Mario No Photopy"-Modul enthält auch ein Bildbearbeitungsprogramm, mit dem N64-Besitzer ihre Fotos verändern bzw. dekorieren können. Die so entstandenen Werke werden daraufhin auf SmartMedia-Karten gespeichert und können in jedem Fuji-Filmlabor über einen Farbprinter gedruckt werden. Auch eine Schnittstelle für die in Japan schon recht verbreiteten Heim-Fotodrucker ist vorgesehen.

Knapp 10.000 Yen (umgerechnet rund 140 Mark) soll das "Mario No Photopy"-Modul kosten, das in Verbindung mit dem von Nintendo angekündigten 64DD-Speichermedium auch die Erstellung digitaler Fotoalben ermöglicht. Leider hält sich Nintendo weiterhin bedeckt, ob und wann das 64DD letztlich auf den Markt kommt.

Neue Joytech-Analogpads für N64 und Playstation

Die Pads verfügen über eine individuell zuschaltbare "Turbo"-Funktion und sind in vielen verschiedenen Farben erhältlich.

Der "Controller 64 Plus" für das Nintendo 64 (rechts) kostet knapp 50 Mark und unterstützt alle gängigen Memory- und Rumble-Packs. Links und rechts befinden sich keine Griffstücke, sondern nur angedeutete Auflageflächen für den Handballen. Das Pad enttäuscht allerdings bei Ergonomie und Bedienungskomfort. Die Flunderform paßt wegen des rundlich gewölbten Mittelstücks nicht so gut in die Spielerhand wie der Original-N64-Controller; außerdem ist der Analogstick zu schwergängig, um entspannt durch 3D-Labyrinthe zu steuern.



Der "Analogue Controller Plus" für die Playstation (knapp 60 Mark) hingegen überzeugt. Dieser Clone des "Dual Shock" von Sony verfügt über alle Ausstattungsmerkmale des Originals, das Design wurde allerdings verbessert. Durch längere, ergonomisch perfekte Griffschalen eignet sich das Pad besonders für große Hände. Die Sticks lassen sich aufgrund der schmalen Stege weiter auslenken als die Sony-Pendants – das ermöglicht eine gefühlvollere Steuerung. Die Rüttelfunktion ist mit der des Sony-Pads identisch.



NEWS



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Kommentar
1	1	Gran Turismo	Sony	Immer noch ungeschlagen an der Spitze: Schon bald erscheint in Japan die heißersehnte Fortsetzung zum ultimativen Rennspiel.
2	2	Frankreich '98	Electronic Arts	Frankreich hat sich beruhigt, und auch auf der Playstation erwarten wir ein Abflauen der WM-Euphorie: Noch hat's für Platz 2 gereicht!
3	-	Road Rash 3D	Electronic Arts	Motorrad-Epos mit bisher unerreichter Freiheit: Statt engem Kurs-Korsett schießen die vier Anarcho-Clans beliebig über den Highway.
4	-	Heart of Darkness	Infogrames	Andy's Abenteuer ziehen Euch trotz frustiger Passagen in den Bann: Das verspätete Jump'n'Run glänzt mit liebevollen Charakter-Animationen.
5	-	Vigilante 8	Activision	Krieg auf vier Rädern: Bei dieser Autoschlacht sind anfliegende Bomber, Laser und Schneelawinen noch das kleinste Übel...

Microsoft trennt sich von den 3D-Profis Softimage

Für 285 Millionen US-Dollar hat Microsoft den 3D-Software-Spezialisten Softimage an die Firma Avid verkauft.

Zusammen mit Wavefront und Alias ist Softimage seit Ende der 80er-Jahre der weltweit wichtigste Hersteller von 3D-Software, Modellierungs- und Rendering-Programmen. Während die erstgenannten Firmen von Silicon Graphics übernommen und zu Alias/Wavefront zusammengefaßt wurden, erwarb Microsoft Anfang 1994 Softimage für 130 Millionen US-Dollar. Danach wurde mit Hilfe von Softimage-Werkzeugen u.a. das Videospiel "Super Mario 64" entwickelt. Auch im Bereich der Film-Spezialeffekte behielten Softimage-Programme ihre bedeutende Stellung.

Der jetzige Verkauf an Avid, dem Marktführer im Bereich der digitalen Video- und Film-Produktion, ist für Microsoft ein Novum, denn bislang war der Software-Riese eher für eine aggressive Einkaufspolitik und nicht für Firmenverkäufe bekannt. Neben Geld und Avid-Anteilen erhält Microsoft dafür auch einen strategischen Vorteil, denn durch die Partnerschaft mit Avid soll sich das Profi-Betriebssystem "Windows NT" als wichtigste Software für den Filmschnitt und -produktionsbereich etablieren.

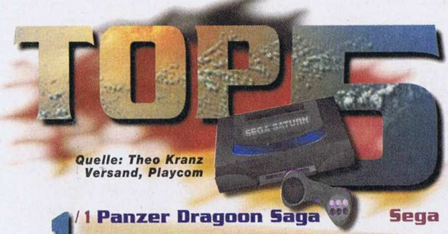
Digital Domain steigt ins Spielegeschäft ein

Die Firma des "Titanic"-Regisseurs James Cameron wagt sich auf das glatte PC- und Playstation-Parkett.

Trotz desaströser "Interactive"-Flops läßt Hollywood auch in Zukunft das Spiele-Business nicht aus den Augen.

Unter dem Label "Digital Domain Intercative Media" arbeiten rund 50 Angestellte an der Lizensierung, Umsetzung und Vermarktung von Computer- und Videospielen. Weitere Schwerpunkte der Entwicklung sind Edutainment-Programme und sogenannte "Light User"-Titel wie z.B. der "Barbie Fashion Designer", die sich an eine breitere Zielgruppe richten.

Während Spiele für PC und Playstation von Digital Domain bereits beschlossen sind, steht ein N64- oder Dreamcast-Engagement noch nicht fest.



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Panzer Dragoon Saga** — **Sega**
Das Rollenspiel um die majestätischen Drachen ist einer der letzten Saturn-Hits: Mangels Neuheiten landet es auch diesmal auf Platz 1.

2 /2 **Burning Rangers** — **Sega**
Intelligente Rettungsmissionen mit Technik-Defiziten: Die funkgesteuerten Feuerlöscher des japanischen Sonic-Teams sammeln Kristalle.

3 /3 **House of the Dead** — **Sega**
Grausame Grafik, akzeptabler Spielspaß: Die widerstandsfähigen Sega-Zombies verteidigen mit Kettensäge und Moder-Gebiß Platz 3!

4 /- **Bust a Move 3** — **Acclaim**
Da bleibt der Saturn eingeschaltet bis zum frühen Morgen: Die zeitlose Knobelei schaut nach einigen Monaten Abstinenz wieder in den "Top 5" vorbei.

5 /- **Riven** — **Sega**
Üppiges Abenteuerspiel für geduldige Naturen: Die prachtvolle Grafik-Wunderwelt muß auf vier CDs verteilt werden.

Auch Sony setzt auf WindowsCE und Microsoft

Der amerikanische Medienmulti Sony und der US-Software-Marktführer Microsoft werden eine Settop-Box entwickeln.

Mit einer Settop-Box kann der Kabel-TV-Benutzer ohne teure PC-Ausrüstung im Internet surfen. Auf einer gemeinsamen Pressekonferenz bekräftigten Microsoft-Chef Bill Gates und Sony-Chef Nobuyuki Idei, daß sie auch über die Settop-Box hinaus an gemeinsamen Projekten arbeiten wollen.

Microsoft Windows CE

Als Betriebssystem benutzt die Hardware, die Mitte 1999 in die Geschäfte kommen soll, Microsofts "WindowsCE". Bisher wurde die Software vor allem in Mini-Laptops und für die Dreamcast-Konsole verwendet. Die Settop-Boxen sollen auch Pay-per-View und ähnliche Interactive-TV-Anwendungen ermöglichen. Kurz zuvor hatte sich Microsoft schon in eine Kabeltochter von Time Warner eingekauft, während Sony seit einigen Monaten wieder im PC-Geschäft aktiv ist. Nachdem sich der Pentium-PC "Vaio" seit Ende '97 in Japan gut verkauft, hat Sony auch Lizenzen an den Prozessoren von Hitachi erworben, u.a. am SH-2 und am SH-3: Diese Chips arbeiten im Sega Saturn und in mobilen Palmtop-PCs. Die Lizenz an der Dreamcast-CPU SH-4 gab Hitachi jedoch noch nicht an Sony ab.

Hudson: Rollenspiel-Joint-Venture mit Nintendo

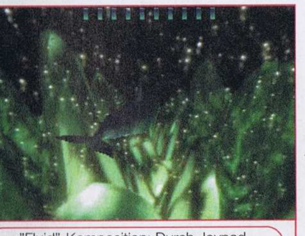
Der japanische Software-Hersteller Hudson hat gemeinsam mit Nintendo das Unternehmen "Manegi" gegründet.

Ziel von Manegi ist die Entwicklung von Spielen, die sowohl auf dem N64, als auch auf "tragbaren Spiele-Terminals" (z.B. Game Boy) laufen. Manegi will schwerpunktmäßig Spiele publizieren, die sich an Nintendos geplantem "Pocketmonster Stadium"-Konzept orientieren: Die Spielehelden laufen und kämpfen sowohl auf dem Game Boy, als auch (in 1,6 Millionen Farben) auf dem N64. Laut der Nachrichtenagentur Nikkei dient das Joint-Venture dazu, die Third-Party-Software-Knappheit für das N64 in Japan zu beseitigen.

Sony macht Musik: "Fluid" bringt Sounderfahrung

Die Playstation-CD "Fluid" ist eine Reise in die Welt von Rhythmus und Beats, Farben und Effekten.

Stattet dem Meer einen Besuch ab: Als Polygon-Delphin treibt Ihr bei "Fluid" durch zwölf unterschiedliche Rhythmus-Welten, die vor Euch als Video-Trip ablaufen. Mal schwimmt Ihr durch das Trance-ähnliche "Peace", dann wieder zucken die "Wired"-Elektrobeats aus dem Lautsprecher. Während dieser Sequenzen stören Euch weder Gegner noch Aufgaben, vielmehr "komponiert" Ihr durch Drücken der Symboltasten einen harmonischen Klangteppich, der von der Playstation aufgezeichnet wird. Durch Wegweiser innerhalb dieser Szenen verlaßt Ihr die aktuelle Welt, um die Komposition per Joypad in anderen Beat-Epochen fortzusetzen. Habt Ihr genügend Inspiration gesammelt, drückt Ihr einfach auf "Start": Die Trips könnt Ihr jederzeit abbrechen und in den Mix-Modus wechseln. Hier wird "Fluid" zum Tonstudio. Ihr schaltet per Icon-Bedienung die einzelnen Stimmen des eben geschaffenen Werks ein oder aus, experimentiert mit Hall, Stereo- und Verzögerungseffekten und genießt – ein Spielziel gibt Euch "Fluid" ebensowenig wie Punkte oder eine andere Bewertung.



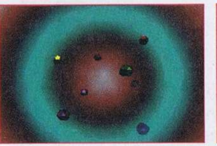
"Fluid"-Komposition: Durch Joypad-Bewegungen und Knopfdrücken variiert Ihr die Stimmen zum Beat der FMV-Welt.

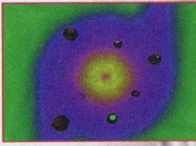
Das Zusammenfügen von Rhythmen verschiedener FMV-Welten führt zu immer neuen musikalischen Effekten, gezieltes Komponieren von Melodien, die Euch im Kopf herumgeistern, ist dagegen nicht möglich. Das eingebaute Kaleidoskop führt Euch zur dritten Komponente in "Fluid": Hier bestimmt Ihr Intensität, Form und Schnelligkeit der pulsierenden Farbspiele und entspannt Euch zur Bewegung tanzender Polygonobjekte. Die erreichte Taktstufe speichert Ihr genauso wie besonders gelungene Kompositionen auf Karte.



Nach dem Schwimm-Intermezzo mit dem Delphin (rechts) mixt Ihr verschiedene Taktfolgen ineinander.

"Fluid" ist ein faszinierender Ausflug in die Welt der Musik – und allemal musikalischer als die Playstation-"Spice Girls". Die Beschäftigung mit diesem Allround-Baukasten ist selbst für die jüngsten Playstation-Fans verständlich und führt zu einer kreativen Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Klangvariation. Als Kompositionswerkzeug ist "Fluid" leider unflexibel – die Steuerung des Delphins führt zu zufälligen Tonfolgen. Trotzdem legen wir "Fluid" entspannungssuchenden Playstation-Fans an's Herz: Ein einzigartiges Projekt.





Impressionen aus der "Fluid"-Lichtorgel: Durch einfache Joypad-Kommandos laßt Ihr die Objekte vor psychedelischen Farbzyklen tanzen.



Quelle: Theo Kranz Versand

In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
AUGUST			
F1 World Grand Prix	Video System	N64	Rennspiel
Waialae Country: Golf Classics	Nintendo	N64	Sportspiel
RE Platinum	Capcom	PS	Action-Adventure
Fluid	Sony	PS	Interaktive Musik
Tombi	Sony	PS	Action-Adventure
Bomberman World	Hudson	PS	Jump'n'Bomb
Point Blank (ohne G-Con 45)	Sony	PS	Lightgun-Shooter
SEPTEMBER			
1080° Snowboarding	Nintendo	N64	Sportspiel
Gex 64	GT Interactive	N64	Jump'n'Run
Chopper Attack (Wild Choppers)	GT Interactive	N64	Action
Assault	Telstar	PS	Action
Pet in TV	Sony	PS	Tamagotchi
Tekken 3	Namco	PS	Beat'em-Up
The fifth Element	Kalisto	PS	Action-Adventure
Capcom Generations (1-3)	Capcom	PS	Oldiesammlungen
Return Fire 2	MGM Interactive	PS	Action
OKTOBER			
Bomberman Hero	Hudson	N64	Geschicklichkeit
Formel 1 '98	Psygnosis	PS	Rennspiel
B-Movie	GT Interactive	PS	Action
Ninja	Eidos	PS	Action-Adventure
Spyro the Dragon	Sony	PS	Jump'n'Burn
Medievil	Sony	PS	Action-Adventure
Deep Fear	Sega	Saturn	Action-Adventure



PC-Engine-Liste für eifrige Spiele-Sammler

Deutsche Verehrer der japanischen Konsole verlegen eine umfangreiche Schmöker-Liste aller erschienenen Spiele.

Auf über 200 Seiten (davon 15 Farbseiten) werden etwa 370 Spiele ausführlich vorgestellt, 150 Cheats ergänzen das Sammelwerk über Hu-Cards & CDs der kultigen Import-Konsole. Das Buch kostet 45 Mark plus Versand und ist erhältlich bei Peter Wahsmuth, Am Katzenellbogen 9, 58644 Iserlohn, Tel.: 02334/567475.

In Memoriam: Dani Berry (MULE, Command HQ)

Am 3. Juli starb in den USA Dani Berry, Heimcomputer-Spielern besser bekannt als Dan Bunten.

1983 brachte Berri mit "M.U.L.E." das damals frisch gegründete Software-Haus Electronic Arts in die Charts und begeisterte später mit "Modem Wars", "Command HQ" und "Global Conquest".

Der erste Hit für Electronic Arts: Dan Buntens Ressourcen-Strategiespiel "M.U.L.E." (1983).

Progressiv war Dani Berry aber nicht nur im Umgang mit der Technik (die Titel nutzten erstmals Netzwerke und Modems in Spielen): Eine Geschlechtsumwandlung machte aus Dan Bunten Anfang der 90er-Jahre die Spieldesignerin Dani Berry. Auf der letzten Computer Game Developers Conference (CGDC) erhielt Dani Berry eine Auszeichnung für ihr Lebenswerk.

Analogstick und Dreifach-Lenker von Logic 3

Während der "Dominator"-Joystick nur für die Playstation erhältlich ist, paßt der noble "Top Drive"-Lenker an drei Systeme

Den "Dominator"-Stick kann MAN!AC trotz wählbarem Digitalmodus nicht empfehlen: Der knapp 80 Mark teure Steuerknüppel wird im Analogmodus nur von Spielen mit dem "Analog Joystick"-Icon unterstützt, der NegCon-Modus wiederum leidet unter schlechter Bedienbarkeit der Knöpfe. Zwar sind (im Gegensatz zum Vorserienmuster rechts) auf beiden Seiten des Sticks je vier Zeigefingertasten angebracht, doch das Steuern mit dem "Dual Shock"-Analogstick ist einfacher und präziser.
Als ein echtes Highlight entpuppt sich hingegen die solide gefertigte Lenker/Pedal-Kombination "Top Drive". Für den happigen Preis von knapp 190 Mark erhaltet Ihr ein System, das direkt an drei Konsolen (Playstation, Saturn, Nintendo 64) angeschlossen werden kann. Neben einer sinnvollen Umbelegungs-Funktion, mit der alle Knöpfe auf die beste Position gelegt werden, sind auch zwei verschiedene Lenker-Einstellungen schaltbar. Je nach Spiel habt Ihr so ohne Kalibrierung sofort Zugriff auf eine normale Lenkung oder eine sehr sensible Einstellung. Das Lenkrad wurde stilecht mit einem Kunstleder-Überzug versehen und erlaubt auch bei einhändiger Bedienung gute Kontrolle.

Informationen gibt's unter Tel.: 0041-417402116 bei Z&Z Top Soft in der Schweiz oder im Internet unter www.zugernet.ch/topsoft/logic3





Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /2 **Forsaken** — **Acclaim**
Nach wie vor das Action-Highlight auf dem Nintendo 64 – statt indexgefährdeter Menschen bilden hier Drohnen und Roboter Eure Opfer!

2 /1 **Frankreich '98** — **Electronic Arts**
Der Champagner ist getrunken, die Franzosen wieder nüchtern – doch die deutsche WM-Leistung kann ja nachträglich noch verbessert werden!

3 /- **GT 64** — **Infogrames**
Ruckel-Zuckel-Tourenwagen auf eckigen Wegen: Das zweite Rennspiel des Entwicklers Genki macht weniger Spaß als der Debüt-Titel "MRC".

4 /- **Wetrix** — **Infogrames**
Wohin mit der Nässe? Das innovative Knobelspiel macht Euch zum Herr der künstlichen Teiche und steigt neu in den "Top 5" ein.

5 /4 **NBA Courtside** — **Nintendo**
Fallende Tendenz bei den hochkarätigen Nintendo-Basketball-Wettbewerben – und das trotz Mitwirkung von NBA-Star Kobe Bryant!

F1 World Grand Prix

Nintendo für Nintendo 64, ab August in Deutschland



Grafisch fulminant: Der Positionskampf in Monaco ist mit üppigen Originalbauwerken realistisch in Szene gesetzt.



Ferrari am Start: Eine Serie von Leuchtsymbolen (rechts) erlaubt Euch einfache Funktionskontrolle während der Fahrt.

N64 Schumi steckt nicht auf, doch Mika hat das bessere Material: Die "Formel 1" wird auf der Zielgerade der 98er-Saison richtig spannend, und auch auf den Konsolen balgen sich zwei Konkurrenten um die WM-Krone.

Aus aktuellem Anlaß geben wir in die Boxengasse zum MAN!AC-Reporter Christian, der über brandheiße Entwicklungen berichtet:

"Hallo Rennspielfreunde, die Stimmung ist auf dem Siedepunkt. Während in der 32-Bit-Box die Psygnosis-Techniker noch am Chassis basteln, ist beim 64-Bit-Konkurrenten schon die heiße Testphase angelaufen. Das Triebwerk des röhrenden 96-MBit-Modulboliden stammt aus dem Hause Paradigm, die schon Flugmotoren für den "Pilotwings 64"-Wettbewerb herstellten. Leider sind die Spezifikationen des Motors auf dem Stand von 1997 – also ohne die Technik-Auflagen der 98er-Saison. Trotz dieser Einschränkung hat das Nintendo-Team hervorragende Arbeit geleistet und gute Siegchancen: Neben der Installation einer Menüführung mit deutschen Texten stehen die Fahrer auch via englischem Boxenfunk mit ihrer Crew in Verbindung, um den optimalen Zeitpunkt für Nachtanken und Reifenwechsel zu finden.



Das komplette Flaggensystem des F1-Reglements ist in Funktion – hier sieht ein Prost-Fahrer die gelbe Flagge.



Die Art der Splitscreen-Unterteilung für zwei Spieler ist wählbar: Hier seht Ihr die vertikale Variante.



Sämtliche Details der Saison '97 wurden berücksichtigt: So errechnet (im Gegensatz zu '98) ein Tag-Heuer-Zeitcomputer Abstände und Bestzeiten.

Die Ereignisse der vergangenen Saison könnt Ihr realitätsgetreu abrufen: So driftet der übermütige Trulli exakt zu dem Zeitpunkt in's Gras, wie es in der Rennstatistik vermerkt ist, und auch Schumi bleibt (meist) gegen Anfang der dritten Runde mit rauchendem Triebwerk liegen – zumindest dann, wenn Ihr mit einem anderen Fahrer losdüst.

Auf Wunsch greift Ihr sogar in historische Szenarien ein: Bei einem vorgegebenen offensiven Rennverlauf wagt Ihr in einem authentischen Rennen aus dem Mittelfeld den Sprung an die Pole Position. Das wird besonders dann kritisch, wenn Ihr (wie in der Datenbank vermerkt) eventuell mit Slicks unterwegs seid, und es wie aus Kübeln zu schütten beginnt – Ihr kämpft mit exakt denselben Problemen wie Eure historischen Vorbilder. Defensivere Spielvarianten beauftragen Euch hingegen mit der Verteidigung der Spitzenposition, etwa in den letzten 20 Runden des Grand Prix von Monaco 1997. Je nach Erfolg werden weitere Szenarien freigeschaltet – das sorgt dafür, daß das Modul über Wochen im Schacht bleibt. Setzen sich gleich zwei Fahrer in's Cockpit, wird es aufgrund des Splitscreens etwas eng, und die Übersicht leidet – immerhin dürfen die 64-Bit-Piloten dann zwischen horizontaler und vertikaler Unterteilung wählen. Die Optik des neuen N64-Renners wurde im Gegensatz zu den Playstation-Modellen ohne lästige Verzerrungen und Ausblendungen realisiert – hier schöpfen die Nintendo-Mechaniker aus der üppigen 64-Bit-Materialkiste, die spezielle Werkzeuge für solche Aufgaben zur Verfügung stellt.

Gerade verfolge ich die Performance-Analyse auf den Monitoren der N64-Box: Leider läuft die E3-Version des "F1 World Grand Prix"-Triebwerks noch nicht ganz flüssig, Nebel läßt sich aber nicht blicken. MAN!AC berichtet in der nächsten Ausgabe beim Test ausführlich über die finalen Änderungen an Chassis, Aufhängungen und Design – im August schon startet das langerwartete N64-Rennen. Zurück zu den MAN!AC-News!"

Die Präsentation ist übersichtlich und schnörkellos. Von links nach rechts erkennt Ihr Streckenübersicht, Saison- und die Telemetriedaten einer Übungsrunde.

...Xploder und Scorpion im Handel: Über das Schummelmodul "Xploder" (siehe auch "Know How"-Rubrik" auf Seite 102) und die Lichtpistole "Scorpion" haben wir Euch schon informiert. Nun sind beide Produkte jeweils mit kleinen Detailverbesserungen im Handel. Übrigens stehen seit Ende Juli sowohl das erste kostenlose Update des "Xploder"-Betriebssystems sowie aktuelle Cheatcodes im Internet unter www.blaze.de zum Download bereit.



The fifth Element

Kalisto für Playstation, ab Oktober in Deutschland



Avantgarde-Heldin Leeloo beim archäologischen Dreisprung: Links erkennt Ihr Energie- und Schildanzeiger.

PS Für die verspätete Filmumsetzung "The fifth Element" reanimieren die französischen Entwickler Kalisto die "Nightmare Creatures"-Grafikroutine. Auf der 3D-Jagd spielt Ihr in zehn Plattform-lastigen Polygonwelten abwechselnd die Rolle der gelenkigen Alien-Schönheit Leeloo oder des ungestümen Korben Dallas. Da Raufbold und Grazie unterschiedliche Talente haben, erkunden sie auch verschiedene Abschnitte in Sternen-Traumschiffen, Raumhäfen und dem alten Ägypten – den Folgelevel erreicht Ihr nur, wenn beide Charaktere erfolgreich waren. Bonusabschnitte würzen die "Tomb Raider"-Action: Schon mal Telefonzellen-Schnellschießen probiert?



Korben prüft nach: Wirkt Pfefferminz auch bei Schweinen?

ISS Pro '98

Konami für Playstation, ab September in Deutschland



Zu beeindruckenden Manövern wie diesem Flugkopfball entschließen sich Eure Spieler selbständig

PS Im Vergleich zu dem angestaubten Vorgänger protzt die 98er-Version von "ISS" mit Verbesserungen. Die Grafik ist um ein Vielfaches verfeinert, Spieleranimationen und Proportionen sind realistisch und detailliert. Der miese Kommentator der letzten Version wurde gefeuert, der neue Sprecher begleitet das Spiel in deutscher Sprache. Offizielle Lizenzen will sich Konami hingegen nicht leisten. Alle Spielernamen der 48 Nationalmannschaften wurden verfälscht, mit einem Editor biegt Ihr die Namen wieder zurecht. Die Teams treffen in sechs Spielmodi aufeinander, darunter Liga, Meisterschaft und „All Star Match". Die Steuerung ist einfach: Für flache, kurze Pässe genügt ein Knopfdruck, nur bei hohen Flanken und Torschüssen baut sich erst eine Power-Leiste auf. Filigran auch die Animationen: Verteidiger schubsen, schieben und grätschen den Ball vom Fuß des Stürmers.



Deep Fear

Sega für Saturn, ab Oktober in Deutschland



Unheimlich deformierte Crew-Mitglieder quälen sich durch die Gänge der Station: Was geht hier vor?

SA Mit einem gruseligen Action-Abenteuer in "Resident Evil"-Tradition läutet Sega die letzte Saturn-Software-Runde ein. Bereitet Euch auf eine nasse Expedition vor, bei der Atemluft knapp und kostbar ist! Das Abenteuer beginnt, als ein Aufklärer-U-Boot eine im Atlantik gelandete Raumkapsel untersucht. Schon kurz nach dem ersten Kontakt geraten die Dinge bei der nahegelegenen Tiefsee-Tankstation außer Kontrolle: Die "Seafox", so der Name des Boots, bricht aus ihrem Dock und rammt die Forschungsstation "Flounder". Zu allem Überfluß schießt das U-Boot noch einen Torpedo in die Luftversorgung des Komplexes. Die Militärs sind ratlos und schicken einen Verband der Navy-Seals in die Station, doch in den folgenden Stunden seid Ihr als Offizier John Mayor noch auf Euch allein gestellt. Die Lage wird zusehends brenzlig, als Mayor verstümmelte Besatzungsmitglieder findet, die zu fremdartigen Spinnenwesen mutieren. Außerdem wird der Sauerstoff immer knapper, und die Zugangskarten zu den höheren Decks sind nicht zu finden...



Mayor war erfolgreich: Die Kreatur ist besiegt...



Die Luft wird knapp: Mayor sucht Reserve-Sauerstoff.

Wie beim prominenten Horror-Vorbild steuert Ihr auch bei "Deep Fear" eine Polygonfigur durch vorgerenderte Hintergründe, die bei jedem Raumwechsel geladen werden. Ihr sammelt Gegenstände und verteidigt Euch mit Pistole und anderen Waffen. Bei Gefechten mit röchelnden Crewmitgliedern und bei Wanderungen bleiben Luftvorrat und Eure Gesundheit stets eingeblendet. Auf der zuschaltbaren Karte erhaltet Ihr zusätzliche Informationen über die Sauerstoff-Situation und erforschte Räume. Die Atmosphäre auf den verschachtelten Decks der Station ist beklemmend: Atemgeräusche und eine allgegenwärtige Stimmung von Bedrohung lassen Euch im Sitz versinken. Der Ort des Geschehens ist perfekt – Ihr habt keine Möglichkeit, der Gefahr durch Weglaufen zu entkommen. Macht Euch bereit für einen harten Nerventest...



Ein Kollege von Mayor steuert das Mini-U-Boot "Little Shark".



Die Katastrophe ist da: Teile der Station gehen hoch!

NEWS



UPDATES, SERIEN & NACHFOLGER

Videospiele ohne Innovationen?

Prominente Spiele-Hits bleiben nicht lange allein – MAN!AC wirft einen Blick auf die Welt der Spiele-Serien.

Wer heute einen Videospieleladen betritt und in die Regale greift, erwartet ein brandneues Spiel – und hat doch gute Chancen, "nur" eine Fortsetzung zu einem erfolgreichen Klassiker zu bekommen. Updates, Sequels und Neuauflagen - olle Konzepte, nur mit neuer Level-Architektur und einem Remix der Original-Musik lauwarm aufgebrüht?
Es stimmt schon: Selten liegen Welten zwischen Originalspiel und dem Nachfolger. Selbst wenn von der Neuheit noch keine Bildschirmfotos bekannt sind: Eine Fortsetzung wird schon mit der Weiterführung des Original-Namens und einer "2" hintendran zu einem langerwarteten Medien-Ereignis. Mampft sich dann noch ein bewährter Oldie-Held wie Pac-Man durch die neue 3D-Szenerie oder turnt Binär-Schönheit Lara Croft über Polygon-Abhänge, ist Aufmerksamkeit garantiert – und das, noch bevor der erste Level spielbar ist. Doch ganz so leicht ist das Thema für die Entwickler nicht. Im Gegenteil: Für die Hersteller ist jede Fortsetzung erfolgreicher Spiele eine Gratwanderung. Zum einen will man Fans des ersten Teils nicht durch große Veränderungen verprellen – war das Original erfolgreich, soll das "neue" Spiel exakt in dieselben Fußstapfen treten. Andererseits protestiert der Spieler, wenn er nur wegen winziger Innovationen nochmal blechen soll. Auf den folgenden Seiten wirft MAN!AC einen Blick auf ausgewählte Langlauf-Serien, beliebte Spiele-Trilogien und kommende Nachfolger zu erfolgreichen Highlights. Begleitet uns in's Reich der Fortsetzungen, in dem der neueste Schrei nicht immer der automatisch größte Hit ist... *cb/wi*

IMMER MEHR SEQUELS?

Fortsetzungs-Manie

Sind Fortsetzungen bei den "Next Generation"-Konsolen ein Thema mit steigender Bedeutung? Um Euch einen Überblick der 32- und 64-Bit-Szene zu verschaffen, konsultierten wir die Release-Listen der weltgrößten Spielemesse E3. Jedes Jahr präsentieren die Hersteller hier Ihr Programm der kommenden Monate. Das Ergebnis überrascht durch den großen Sprung, den der Anteil der Fortsetzungen zwischen 1996 und 1997 machte. Durch den Erfolg der ersten 32-Bit-Spiele folgte ein Jahr später die Welle der Nachfolger, die sich konsequent 1998 zum Trilogie-Trend auswuchs.

E3-Neuheiten und Nachfolger
Prozentualer Anteil der Sequels

E3 1995 in Los Angeles	E3 1996 in Los Angeles	E3 1997 in Atlanta	E3 1998 in Atlanta
14%	16%	31%	32%



DAUERLÄUFER

Neben halbgaren Zweitverwertungen und aktuellen Nachfolgern hat sich eine stattliche Zahl von Spiele-Serien etabliert, die Fans vom Kindergarten bis zur Familiengründung begleiten. Diese Marathon-Serien wechseln im Jahrestakt die Konsolen und entwickeln sich parallel zur Technik munter weiter: Aus knuddeligen Fußballer-Sprites werden athletische Motion-Capture-Kicker, starre Raumschiffe mutieren zu zoomenden Festungen. Doch bleibt der ursprüngliche Charakter der Originalspiele erhalten? Inwieweit blieben die Serien ihrem Ur-Konzept treu? Auf dieser Doppelseite stellen wir Euch bedeutende Serien aller Genres vor.

Wing Commander

EA/ORIGIN, SEIT 1990



Feuer frei in 16-Bit: Das erste "Wing Commander wurde sogar für das Super NES umgesetzt.

Der epische Feldzug gegen die aggressiven Weltraumkatzen Kilrathi ist die bekannteste US-Spieleserie. Der Engländer Chris Roberts erfand den Zyklus 1990, nachdem er für den texanischen Software-Produzenten Origin in die USA übersiedelte. Das Hin und Her zwischen hitzigen 3D-Raumgefechten und opulenter Rahmenhandlung zeichnet alle "Wing Commander"-Spiele aus: Als galaktischer Kampfpilot trifft man sich mit Kollegen in der Offiziersmesse, diskutiert mit sturen Vorgesetzten oder gerät in romantische Verwicklungen mit weiblichen "Wing Commander"-Protagonisten. Im Original und in der dramaturgisch noch komplexeren Fortsetzung "Vengeance of the Kilrathi" waren





Die zwischenmenschlichen Scharmützel auf den Einsatzschiffen spielen in jeder Episode eine wichtige Rolle: Aus gezeichneten Szenen (links: "Wing Commander" auf dem Super Nintendo) wurden bald hochwertige Realfilmsequenzen (rechts "Wing Commander 3").

die Gespräche mit anderen Spielfiguren durch handgemalte Porträts und Hintergründe dargestellt, erst "Heart of the Tiger" ersetzt die Pixel-Bilder durch FMV-Videoeinspielungen. In "Price of Freedom" verschwanden schließlich die letzten Computer-Elemente aus der Story: Satt in gerenderten Schiffskabinen trafen sich Altschauspieler wie Mark Hamill und Malcolm McDowell nun in "echten" Filmkulissen.
Wie die Handlungssequenzen entwickelten sich auch die Action-Szenen mit jeder Folge weiter. Aus flachen Bitmap-Raumschiffen wurden massive Polygon-Vehikel, schnittige Jäger und mächtige Sternenzerstörer. Mit seinen regelmäßigen Überarbeitungen blieb "Wing Commander" ein Gradmesser für den jeweiligen Stand der Spieletechnik. Konsolen-Fans bekamen von der stetigen Techniksteigerung jedoch nicht viel mit: Die Super-NES- und Mega-CD-Umsetzungen von "Wing Commander" und "Secret Missions" blieben in jeder Beziehung hinter den PC-Vorbildern zurück. Eine versprochene Mega-Drive-Modulfassung mit 3D-Chip erschien nie.
Erst mit "Heart of the Tiger", nach den inoffiziellen Fortsetzungen "Academy" und "Armada" der dritte Teil der Saga, wurde die Serie für Joypad-Fans interessant: Die 3DO-Umsetzung blieb mit starker Dramaturgie und Technik, gutem Missionsdesign und wuchtigem Sound für lange Zeit eines der besten 32-Bit-Videospiele. Kurz davor war für den glücklosen "Interactive Multiplayer" bereits ein speziell arrangiertes "Super Wing Commander" erschienen – auch diese auf den ersten Teilen basierende Fassung ist packend. Vor dem Hintergrund der gelungenen 3DO-Umsetzungen enttäuschte die verruckelte Playstation-Fassung herb. Auch der vierte Teil "The Price of Freedom" wirkt lieblos auf die Playstation adaptiert: Eine spannende Space Opera , der man etwas mehr technischen Ehrgeiz gegönnt hätte, und die spielerisch unter dem hoffnungslos überlebten Joypad leidet.



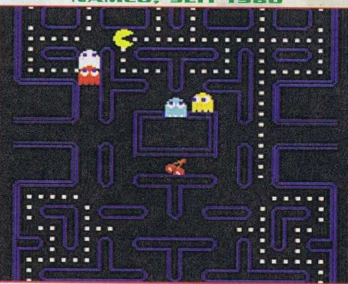
"Wing Commander Prophecy", das grafisch beste Spiel der Serie, gibt's nur für PC.

Die Serie im Überblick

NAME	JAHR	VIDEOSPIEL-VERSIONEN
Wing Commander	1990	Super NES, Mega CD
Vengeance of the Kilrathi	1991	keine
Academy	1993	keine
Armada	1994	keine
Heart o.t. Tiger	1995	3DO, Playstation
Price of Freedom	1996	Playstation
Prophecy	1997	(noch) keine

Pac-Man

NAMCO, SEIT 1980



Nimmersatt und Evergreen: Auch 1998 garantieren "Pac-Man" und seine Frau Spielspaß.

Seit 1980 ist der gelbe Nimmersatt ein Synonym für intelligente Videospielunterhaltung mit Cartoon-Appeal: Das Original (und seine Variante "Pac-Man Plus") ist eines der erfolgreichsten und meistumgesetzten Spiele aller Zeiten, die emanzipierte Fortsetzung "Ms. Pac-Man" ist sogar noch besser. Dank der "Namco Museum"-Serie sind beide Spiele in authentischen 1:1-Fassungen für die





Neben Labyrinth-Abenteuern wurden Pac-Man bislang auch zwei reinrassige Jump'n'Runs gegönnt: 1984 erschien das niedliche "Pac-Land" (links), zehn Jahre später das Super-Nintendo-exklusive "Pac in Time" (rechts).

Playstation erhältlich und – MAN!AC garantiert! – auch heute noch ein Spielchen wert.
Von den vielfältigen Fortsetzungen und Updates läßt sich das nicht uneingeschränkt behaupten: "Pac-Land" war ein skurriles, horizontal scrollendes Jump'n'Run, "Pac-Mania" ein isometrisches, ebenfalls scrollendes Update des klassischen "Flüchten & Mampfen"-Spielprinzips. Beide Titel sind gut, aber nicht zeitlos wie die Originale. Eine angenehme Überraschung war das in Frankreich erdachte "Pac-Man 2": Die Super-NES-Entwicklung ist ein skurriler Mitmach-Cartoon, in dem auch die beiden Urfassungen versteckt sind. Leider sorgt nicht das Spielprinzip, sondern vor allem die Animation für Freude – wer alle Szenen belacht hat, langweilt sich im zweiten Anlauf. "Pac-Man" wäre eine Serie ohne Tiefpunkte, gäbe es nicht ein Virtual-Reality-Experiment um den gelben Vielfraß: Der "VR Pac-Man"-Automat holt Euch mit 3D-Brille und Cyberstick direkt ins Labyrinth. Leider habt Ihr dort null Übersicht: An ausgefeilte Freßtaktiken ist nicht zu denken, darüberhinaus führt die fieselige 3D-Steuerung zu Frustattacken. Hersteller Virtuality schloß nach dem Deal mit Namco prompt seine Tore.
Mit dieser Spielhallen-Gurke hat das geplante "Pac-Man 3D" zum Glück nicht viel gemein: Statt den charismatischen Vielfraß einfach in ein Polygonlabyrinth zu verpflanzen, bastelt Namco gerade eine fantasievolle Plattformwelt zusammen. Diese ist – versteht sich – mit Obst und anderen Leckereien prall gefüllt.



Glückt der Sprung ins 3D-Zeitalter? Namco verspricht "Pac Man 3D" für Ende '98.

Die Serie im Überblick

NAME	JAHR	VIDEOSPIEL-VERSIONEN
Pac-Man	1980	Playstation, Super NES, Game Boy u.a.
Ms. Pac-Man	1982	Playstation, Super NES u.a.
Super Pac-Man	1982	keine
Jr. Pac-Man	1983	keine
Pac-Land	1984	PC-Engine, Lynx u.a.
Pac-Mania	1987	Mega Drive, Playstation
Pac in Time	1994	Super Nintendo
Pac-Man 2	1995	Super Nintendo
PC-Man VR	1996	keine
Pac-Man 3D	1998	Playstation (geplant)

Test Drive

ACCOLADE, SEIT 1987

Spartanisch: Auf Heimcomputern von Commodore fiel 1987 der "Test Drive"-Startschuß.

An die Ursprünge dieser Highway-Flitzerei erinnern sich nur ergraute Heimcomputer-Veteranen: Speziell für den 16-Bit-Computer Commodore Amiga wurde "Test Drive" 1987 ersonnen. Im Gegensatz zu ähnlichen Rennspielen standen "zivile" Fahrzeuge und ein gewollt authentisches Fahrverhalten im Vordergrund. Das Ur-"Test Drive" war eines der ersten 3D-Rennspiele mit Rückspiegel, realistischen Armaturen und Gegenverkehr. Um letztere gegen die Geschwindigkeitssucht des Spielers zu schützen, fuhren Gesetzeshüter mit: Die Idee mit den lästigen Highway-Cops, die Euch auf den Seitenstreifen zwingen, spaltete die Heimcomputer-Spieler in treue Fans und erzürnte "Test-Drive"-Gegner.

Die Fortsetzung "The Duel" gab's auch für Mega Drive und Super NES, doch den actionversessenen 16-Bit-Fans war "Test Drive" zu brav und bieder. Das Spiel, ohne Pep und Leidenschaft vom Heim-Computer umgesetzt, floppte auf den Konsolen.

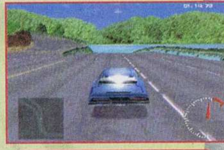



Die Querfeldein-Auskopplung der Serie startete vor gut einem Jahr mit dem schwachen "Test Drive: Offroad" (links) und soll in wenigen Wochen um eine rundum verbesserte Fortsetzung (rechts) ergänzt werden.

Die Serie im Überblick

NAME	JAHR	VIDEOSPIEL-VERSIONEN
Test Drive	1987	keine
TD: The Duel	1989	Mega Drive, Super Nintendo
TD: The Passion	1991	keine
TD: Offroad	1997	Playstation
TD: Offroad 2	1998	Playstation (geplant)
Test Drive 4	1998	Playstation
Test Drive 5	1998	Playstation (geplant)

Nach langjähriger Pause kehrte die Serie erst im letzten Jahr ins Joypad-Geschäft zurück: "Test Drive" für PC und Playstation richtete sich wie die Vorgänger an Fahrer mit Faible für Realismus, amerikanische Highways und US-Schlitten, war technisch aber nicht ganz der 32-Bit-Generation angepaßt. Dank Analog-Steuerung und starker Grafik ist das Spiel auch heute noch empfehlenswert. Lediglich neuere Alternativen wie "Gran Turismo" und "Need for Speed 3" lassen das Accolade-Prunkstück alt aussehen. Hochinteressant wirken jedoch die beiden angekündigten "Test Drive"-Updates: "Test Drive Offroad 2" ist die rundum verbesserte Fortsetzung der müden PC- und Playstation-Rally von 1997, "Test Drive 5" ein Asphaltrennen, das auf der E3-Messe einen grandiosen ersten Eindruck hinterließ.



Bald in Runde 5: "Test Drive" zeigt keine Alterserscheinungen!

FIFA Soccer

ELECTRONIC ARTS, SEIT 1993



Fußball-Offenbarung von 1993: "FIFA Soccer" auf dem Mega Drive.

Mit "FIFA Soccer" katapultierte sich Electronic Arts vor fünf Jahren an die Tabellenspitze: Die Mega-Drive-Entwicklung war schnell, gutaussehend und spielerisch grandios. Das Original und die Fortsetzung "FIFA 95" gilt noch heute als optimales Party-Spiel – dank Multiplayer-Adapter dribbelten und kickten bis zu fünf Joypad-Sportler, in der Zeitlupe ließen sich die besten Szenen analysieren und diskutieren. Das Nachsehen hatten die Nintendo-Fans, deren "FIFA"-Umsetzung erst Mitte 1994 erschien. Sie besaß zwar die meisten Qualitäten des Sega-Bruders, aber keine Verbesserung. Vor allem im Lauf der jährlichen Updates gingen die Nintendo-"FIFAs" gegen "ISS" von Konami unter.

Den furiosen 16-Bit-Auftakt setzte EA mit dem 32-Bit-Debüt fort: "FIFA Soccer" für das 3DO begeisterte sowohl alteingesessene Fans als auch Einsteiger. Hyperrealistisch animiert spurteten die 3D-Sportler durchs Stadium, intelligente Kameras setzten jeden Paß und Torschuß perfekt in Szene. Im Angesicht dieses Fußball-Geniestreichs (damals ein Grund, sich eine 3DO-Konsole zu kaufen) war die erste Playstation-Variante ein Eigentor: Das routiniert heruntergekurbelte 96er-Update war trotz 3D und Raumklang ohne den technischen und spielerischen Pfiff der Vorbilder und konnte selbst die zwei Jahre alte 3DO-Fassung nicht "toppen". Auch "FIFA 97" wurde zwar erweitert (u.a. durch Indoor-Modus), blieb aber hinter dem Meilenstein-Status der Originale zurück. "FIFA 98: Die WM-Qualifikation" schließlich war schneller und grafisch verfeinert, hatte mit dem dämlichen Torhüter aber noch immer die FIFA-Dauerniete im Gepäck. Erst mit "Frankreich 98" wurde der Keeper gegen einen geschickteren Kollegen getauscht. Die schwankende Qualität der authentischsten Fußballserie der Welt spiegelte sich in den N64-Versionen: Trotz mächtiger Hardware war "FIFA 64" mißlungen. Zum Glück konnte EA mit zwei N64-Updates an Boden gewinnen und schließlich mit "Frankreich 98" zur Mega-Drive-Größe aufschließen.




Berühmt wurde die Serie auf dem Mega Drive, doch seit 1994 gibt's auch regelmäßige Nintendo-Updates: Nach zwei Super-Nintendo-Spielen (links) erschien 1997 das enttäuschende "FIFA 64" (rechts).

Die Serie im Überblick

NAME	JAHR	VIDEOSPIEL-VERSIONEN
FIFA Soccer	1993	Mega Drive
FIFA Soccer 95	1994	Mega Drive, Super NES u.a.
FIFA Soccer	1994	3DO
FIFA Soccer 96	1995	Playstation, Saturn, Mega Drive, Super NES u.a.
FIFA Soccer 97	1996	Playstation, Saturn, Super NES, Game Boy
FIFA 64	1997	Nintendo 64
FIFA Soccer Manager	1997	keine
FIFA 98	1997	Playstation, Saturn, N64
Frankreich 98	1998	Playstation, N64
FIFA 99	1998	Playstation, N 64 (beide geplant)



To be continued: Nach "FIFA 98" wartet die 99er-Ausgabe schon in der Kabine.

"STRIKE"-SERIE

ELECTRONIC ARTS, SEIT 1992



Nach dem Angriff zurück in's Gebüsch: Der "Jungle Strike" ruiniert Drogenbosse!

Der Anlaß ist makaber, das Spiel über jeden Qualitäts-Zweifel erhaben: Die Operation "Desert Strike" schickt Euch auf dem Mega Drive in einen isometrischen Helikoptereinsatz gegen einen amoklaufenden Wüsten-Saddam. Mit diesem Einstieg legt Electronic Arts den Grundstein für eine Action-Serie, die über bloße Baller-Aktionen hinausgeht: Nachschubplanung per Übersichtskarte ist für das Überleben ebenso wichtig wie Geschick im Umgang mit Seilwinde und Bord-MG, um feindliche Stellungen sturmreif zu schießen und Gefangene in die Heimat auszufliegen. Der Erfolg läßt schon ein Jahr später die "Jungle Strike"-Truppe ausrücken, um einem Drogendealer den Garaus zu machen. Mit abwechslungsreicher Dickicht-Optik, Bootseinsätzen und mehr Missionen schließt der Nachfolger nahtlos an das erfolgreiche Original an – technisch bleibt alles bei der Ansicht von schräg oben und winzigen Soldaten-Zwergen. Mit dem 16-MBit-Modul "Urban Strike" geht die Operation in die letzte 16-Bit-Runde, und während sich Mega-Drive-Spieler erneut über einen Toptitel freuen, trudeln mit den ersten Super-Nintendo-Varianten technische Katastrophen ein. Stetes Geruckel und träge Baller-Einlagen zehren an den Nerven der Spieler, die an der Technik ihrer Konsole zweifeln.




Das erste und das letzte "Strike" auf dem Mega Drive: Links erkennt Ihr einen "Desert Strike"-Schlag gegen ein Wüstenlager, rechts sichert Ihr beim "Urban Strike" das weiße Haus vor anrückenden Panzertruppen der Terrorfraktion.

Die Serie im Überblick

NAME	JAHR	VIDEOSPIEL-VERSIONEN
Desert Strike	1992	Mega Drive, Super NES
Jungle Strike	1993	Mega Drive, Super NES
Urban Strike	1994	Mega Drive
Soviet Strike	1996	Playstation, Saturn
Nuclear Strike	1997	Playstation

Mit der ersten 32-Bit-Episode "Soviet Strike" zieht EA alle Hardware-Register: Durch FMV-News und Kriegsberichte direkt von der Front erhaltet Ihr einen Live-Eindruck. Außerdem knattert Ihr jetzt über unebenes Terrain, dessen Geländedaten und Texturoberfläche von der CD laufend nachgeladen werden. Vernichtungsaktionen wechseln mit Begleitschutz, Spionageeinsätzen und Sabotage ab – nur das Ruckeln stört den Tiefflug. Mit dem "Nuclear Strike" verfeinert man das Spielgefüge: Ein einfacherer Spielmodus spart Nerven, Radar erhöht die Übersicht. Nach der diesjährigen "Strike"-Pause wird die Serie nächstes Jahr fortgesetzt – ist dann schon ein neuer Quantensprung hin zum Videospiel-Kriegseinsatz getan?



Polygon-Gewitter mit transparenten Explosionen: "Soviet Strike" (PS).



TRILOGIEN

Neben den langewährenden Klassikern unterhalten Euch auch jüngere Serien. Diese haben erst eine Handvoll Jährchen auf dem Code-Buckel und setzen doch schon Maßstäbe: Sei es der Nonstop-Erfolg der rasanten "Ridge Racer" oder die sympathischen Abenteuer des 32-Bit-Debütanten "Crash" – von den Spielen auf dieser Doppelseite werdet Ihr in Zukunft noch hören. Garantiert!

NEED FOR SPEED

ELECTRONIC ARTS

DER ANFANG

Need for Speed

1994-1996

Die Konsole war erfolglos, die Premiere der Edelraserei dennoch ein Hit: Das 3DO-Original von "Need for Speed" lieferte zwar nur wenig schweißförderndes Geschwindigkeitsgefühl, trotzdem avancierte das realistische Brems- und Duelldrama schnell zum Geheimtip. Daß selbst ein Ferrari mit der holprigen Grafikroutine nicht so recht auf Touren kommt, stört angesichts der überragenden Wald- und Wiesenoptik kaum – im Vergleich zu den optisch tristen 16-Bit-Rennspielen ein Quantensprung. Die auf rasant getrimmten Playstation- und Saturn-Fassungen entzweit Rennspieler-Fraktion und MAN!AC-Tester: Dank noch mehr CPU-Power rasen die Flitzer in den Umsetzungen doppelt so schnell über Etappen und Rundkurse, dafür mosern Fans des Originals über den sich abzeichnenden Trend zum Arcade-Rennspiel.

18 MONATE



DIE FORTSETZUNG

Need for Speed 2

1997

SPIELDESIGN: Von den drei primären Merkmalen (teure Autos, fremdländische Strecken und "Speed") legte man jeweils noch ein paar Gramm drauf. Leider rationalisierte man kurzerhand auch jegliches Fahrverhalten weg – das Resultat sollte "Ridge Racer"-Fans überzeugen, Realos fühlten sich veräppelt.
TECHNIK: Oweia: Fans schluchzen über ein schludrig zusammengestricktes Asphalt-Drama mit ruckliger Simpel-Grafik. Die PS-Biester gehen zwar ab wie Raketen, leider lassen sie sich ebenso schwer kontrollieren.
UMFANG: Neben einer Handvoll Rundkursen und schwachbrüstiger Splitscreen-Duelle sollen 20 Geheimrenner Motivation bringen.

12 MONATE


DER DRITTE TEIL

Need for Speed 3

1998

SPIELDESIGN: Neben den bisherigen Renn-Varianten erfinden die NFS-Gurus eine höchst dramatische Flucht vor dem Arm des Asphalt-Gesetzes – diese "Hot Pursuit"-Variante ist eine kostenlose Dreingabe für alle Strafzettelgefrusteten Real-Piloten.
TECHNIK: Alles neu macht Teil 3: Die Grafikroutine der zweiten Episode wurde wohl bei einem Festplatten-Crash zerstört, und so schüttelte EA in Kanada ein neues Kraftpaket aus dem Ärmel. Schnell, schneller, "NFS 3": Bäume, Tunnels und die Titanic rasen in einem Affenzahn an Eurem Nobelschlitten vorbei.
UMFANG: Acht Kurse, Bonusstrecken und mehr Spielmodi als ein Streifencop Strafzettel verteilt: Mit diesem Nachfolger setzt EA auch in Sachen Ausstattung Akzente. Nur für Ledersitze und Klimaanlage ist ein Aufpreis fällig...

TEKKEN

NAMCO



DER ANFANG

Tekken

1995

Kurz nach der Deutschland-Premiere rückten die frisch gebackenen Playstation-Besitzer in die Läden ein, um den ersten spielerisch gehaltvollen 3D-Prügler zu ergattern. Gelockt von einer markigen Werbekampagne und "Tekken"-Erfahrungen in der Spielhalle, investierten Fans Ende 1995 120 Mark in die Umsetzung des "Virtua Fighter"-Konkurrenten. Nach dem "Ridge Racer"-Schock bestätigte "Tekken" den Eindruck, die Playstation sei der Spielautomat für zuhause. Bonus: Ein zusätzlicher "Arrange"-Soundtrack machte die Heimversion noch umfangreicher als das Original. Daß Namcos erstes Prügelspiel aufgrund einiger Detailmängel nicht ganz den schwarzen Gürtel gewinnt, ist angesichts des innovativen "Eigene Tasten für Arme und Beine"-Steuerkonzepts verzeihlich – ein Klassiker!

12 MONATE



DIE FORTSETZUNG

Tekken 2

1996

SPIELDESIGN: Aufgefeiltere Optik, jede Menge neuer Manöver: "Tekken 2" schafft mit vielen Detailverbesserungen den Sprung auf den Prügelthron, ändert aber nichts am Prinzip: 3D-Manöver in die Tiefe sind den abgebrühten Knochenbrechern nach wie vor ein Rätsel.
TECHNIK: Während die Zahl der Grafikblitzer bei den Turnierteilnehmern abnimmt, erblickt Ihr unschöne Kanten: Zwar brechen sich die Kämpen superflüssig Genick und Gebeine, doch leider wirken die Polygonkörper recht eckig.
UMFANG: Für die Angriffs-Verrenkungen der 23 Kämpfer braucht Ihr jede Menge Gehirnschmalz – oder den neuen Übungsmodus.

24 MONATE



DER DRITTE TEIL

Tekken 3

1998

SPIELDESIGN: "Tekken 3", das Komplettangebot in Sachen Prügelspiele. Mit neuen Details wie Gegenangriffen und Ausfallschritten mausert sich das Polygon-Gehaue zum "King im Ring", gegen den höchstens noch ausgewählte SNK- und Sega-Klopper bestehen.
TECHNIK: Rundherum zufriedene Gesichter bei der MAN!AC-Kommission angesichts wohlgeformter Polygon-Körper auf dem Bildschirm: Namco läßt die zuckenden Textur-Gebäude in der Spielhalle und modelliert wahre Animations-Wunder.
UMFANG: Mehr geht (fast) nicht. Neben dem Standard-Repertoire an Übungs- und Zeitmodi debütieren die "Force" und "Ball"-Modi. Zusammen mit dem unterhaltsamen "Tekken"-Kino sind selbst geübte Video-Schläger beschäftigt bis zum WM-Titelgewinn von Axel Schulz.

FÜR MILLIONEN

FORMEL 1
PSYGNOSIS

DER ANFANG

Formel 1
1996

Die Ankündigung von Psygnosis, ein authentisches "Formel 1"-Spiel für die Playstation zu entwickeln, kam fürdie wachsende Fan-Gemeinde der Sony-Konsole zur rechten Zeit. Schumi fährt mit Getöse zum Weltmeistertitel, die F1-Hysterie erreicht trotz geistloser RTL-Kommentare nie gekannte Ausmaße.
Tatsächlich avanciert das mit 17 Strecken umfangreichste Playstation-Rennspiel zum europaweiten Kassenschlager – trotz unbestreitbarer Detailmängel, die eiserne Simulations-Freaks in der virtuellen Box toben läßt. Das britische Programmierteam "Bizarre Creations" stand angesichts der gewaltigen Options- und Technikherausforderung offensichtlich unter ähnlichem Zeitdruck wie das Benetton-Boxenteam in Monte Carlo, und so mogelten sich physikalische Spoiler-Wunder, unfähige CPU-Fahrer und unerschöpfliche Spritmengen in den FIA-Zirkus. Gelegenheitsspielern fallen diese Schönheitsfehler jedoch kaum auf.
"F1" war eine glückliche Software-Fügung, die den Playstation-Verkäufen ordentlich auf die Sprünge half und dem Saturn mangels Umsetzung die schwarze Flagge zeigte.



DIE FORTSETZUNG

Formel 1 '97
1997

SPIELDESIGN: Die Kritik am Vorgänger, "Formel 1" sei keine Simulation, sondern ein Action-Rennspiel wie aus der Spielhalle, konterte Psygnosis mit einer Trennung in "Arcade"- und "Simulationsmodus". Mit Neuerungen wie Flaggensystem und Boxenfunk sollten auch Besitzer des Originals nochmal zugreifen.
TECHNIK: Die erhöhte Bildschirmauflösung brachte zwar schönere Boliden, führte allerdings nicht nur bei der Geschwindigkeit zu Mängeln: Polygonfehler und Stotter-Einlagen machten sensible Video-Piloten mürbe. Vor allem der Splitscreen war ein Pop-Up-Festival, das frühzeitige Lenk-Aktionen unmöglich machte und zu manch' einem Totalschaden führte...
UMFANG: Durch die zwei völlig unterschiedlichen Spielmodi und den neuen Splitscreen erhöhte sich die Haltbarkeit des Nachfolgers enorm, doch umfangreich war bereits der Vorgänger: Alles drin, alles dran, was Strecken, Teams und sogar die Zeitnahme betrifft.



DER DRITTE TEIL

Formel 1 '98
1998

INHALT: Beim zweiten Nachfolger fließen die aktuellen Technik-Entwicklungen (Chassis-Maße, Reifenprofil-Vorgaben) ein. Am Konzept ändert sich nichts: Mit einem frischen Programmierteam arbeitet Psygnosis an einem technisch verbesserten Nobel-Rennspiel mit zahlreichen Optionen. Unsere Alpha-Version lief ruckfrei, doch noch läßt sich kein Gegner auf der Strecke blicken – spektakuläre neue Features konnten wir bisher nicht erspähen.
WÜNSCHE: Der Umfang der F1-Titel ist bis heute Kaufargument und Archillesverse in einem. Komplizierte Menüführung führt zu Ladepausen, das große Teilnehmer- und Streckenfeld macht langwierige Tests von künstlicher Intelligenz und Grafikroutine notwendig. MAN!AC plädiert für genügend Debugging-Zeit und Konzentration auf das Wesentliche: Sollte die Playstation mit semiklugen CPU-Piloten und Szenerie Probleme haben, warum nicht ein zusätzlicher Rennmodus gegen nur fünf, aber dafür blitzgescheite Hitzköpfe? Die Detail- und Optikmängel der Vorgänger sollten ein für allemal in der Box bleiben, auch wenn dafür etwas "Realität" geopfert wird.

CRASH BANDICOOT
SONY / UNIVERSAL

DER ANFANG

Crash Bandicoot
1996

Das Maskottchen der Playstation-Macher gehört zu einer australischen Beutelratten-Spezies, die sich in Eurer Konsole pudelwohl fühlt. Als der erste Teil mit großem Grafik-Getöse in den Regalen landet, entzweit das Konzept die Gemüter: Trotz beeindruckender Dschungel-Szenerie ist Crash nur ein tierischer Wandersmann auf präzise vorgegebenen Wegen.
Doch es gibt auch Crash-Gegner: Manch ein Spiele-Profi ist von der Freiheit eines "Mario 64" so begeistert, daß er keine einengenden Zäune entlang des Sprungpfades mehr akzeptieren will, die anderen kennen den Italo-Klempner eh' nur vom Hörensagen und genießen einen prachtvollen Mix aus 3D-Gehüpfe und 2D-Einlagen mit moderner Grafik-Ladetechnik: Diese sorgt für abwechslungsreiche Dschungelexpeditionen und effektvolle Bauten. Kleinere Detailmängel beim Speichersystem und eine ungenaue Steuerung entschuldigt der Pionier-Charakter des ersten Playstation-Spiels von "Naughty Dog". Insgesamt gilt nämlich: Selten landete ein Entwickler gleich mit seinem ersten Jump'n'Run einen so großen Wurf.



DIE FORTSETZUNG

Crash 2: Cortex strikes back
1997

SPIELDESIGN: Mehr von allem: In seinem zweiten Abenteuer lockt Crash mit noch feinerer Grafik, vielen aufgewärmten Spielideen, aber auch mit jeder Menge neuer Kraxeltalente. Nicht nur im Dschungel hetzt Crash jetzt nach Diamanten, auch per Eisbär-Taxi und als Mini-Heli entert Ihr neue Comic-Welten.
TECHNIK: Selbst Technik-Puristen blinzeln erstaunt, denn Playstation-typische Grafikfehler lassen sich auch in "Crash 2" nicht blicken. Die technische Sorgfalt der Entwickler erspart Euch auch lästige Ladezeiten.
UMFANG: Mit deutlich mehr Abwechslung und pfiffigen Ideen ist Crashs Weg länger, abwechslungsreicher als bei Teil 1 – doch nur wer mit Elan alle Diamanten aufstöbert, verbringt auch mehr Zeit mit dem Spiel, da der Schwierigkeitsgrad gesenkt und die Anzahl der Grinse-Extraleben aufgestockt wurde.


DER DRITTE TEIL

Crash Bandicoot warped
1998

INHALT: Mit dem auf der E3 vorgestellten Nachfolger bleibt man der bisherigen Inszenierung treu: Crash verbrennt sich das Fell an neuen Grafikeffekten, ballert mit der Apfel-Flinte auf Cortex und lernt sogar schwimmen. Wie bisher räubert Ihr auf vorgegebenen Wegen, die von der CD direkt auf den Bildschirm geladen werden.
MAN!AC-WÜNSCHE: Nachdem Crash vom Schnellboot bis zum Jetpack bald alle Extremsportarten getestet hat, hoffen wir auf einige pfiffige Exklusiv-Abenteuer: Wie wäre es mit einer Jeep-Safari, einem Känguruh-Ritt oder einer Reise ins All? Daß Effekte und Abwechslung auch dieses Jahr weiter steigen, ist also sicher. Bleibt nur der Wunsch, daß sich die Entwickler nicht übernehmen und wie bisher genauso penibel an fehlerfreier Grafik und sorgfältiger Animations-Komik arbeiten. Auch in Punkto Perspektiven wäre es Zeit für einige Neuerungen.
Übrigens: Einen detaillierten Blick auf den dritten Bandicoot-Ausflug werfen wir auf Seite 10 dieser MAN!AC.

RIDGE RACER

NAMCO


DER ANFANG

Ridge Racer

1994

PS Die "Killer Application" für die seinerzeit brandneue Playstation: Im Gegensatz zu der rukkligen Saturn-Version des Konkurrenten "Daytona USA" kennt die Geschwindigkeit der furios-unrealistischen Alpen-Drifts auf der Sony-Konsole keine Grenzen. Mit dem gelben Lamborghini schlittern Raser mit Tempo 200 cool um die Kurve. Spielefans horchen auf, als erstmals knallige Techno-Stampfer aus den Lautsprechern dröhnen – kein Vergleich zu den dreistimmiger Soundchip-Kompositionen des 16-Bit-Zeitalters. Leider ist der furiose Techno-Rausch schnell vorbei, denn nur eine Strecke mit zwei windigen Ausbaustufen dient als Heiz-Unterlage.

12 MONATE


DIE FORTSETZUNG

Ridge Racer Revolution

1996

PS **SPIELDESIGN:** Kaum Neues: Daß jetzt ein Rückspiegel beim Blockieren überholender Gegner hilft, setzt ebensowenig Akzente wie der erweiterte Kommentar: "Ha ha, you're too slow!"
TECHNIK: Ein Lichtreflex hier, ein Rückspiegel da, und einige Architektur-Meisterwerke: Wenig Verbesserungen für das Namco-Zugpferd.
UMFANG: Große Enttäuschung: Wieder mutet man Rennspielfans eine dreifach veränderbare Solo-Strecke an: Viel DM für wenig KM!

12 MONATE


DER DRITTE TEIL

Rage Racer

1997

PS **SPIELDESIGN:** Auch beim dritten Teil rang sich Namco nicht zu einer differenzierteren Fahrphysik durch. Im Gegenteil: Gegen das erhöhte Drift-Risiko hilft meist nur heftiges Bremsen. Mit vielen (teuren) Fahrzeugen und Tuning-Option legt man aber bei Konzept und Langzeitspaß zu.
TECHNIK: Aber hallo: Scheinbar mühelos wuchtet die Playstation majestätische Gebirgsmassive an Eurem Flitzer vorbei, ohne jemals in die Knie gehen zu müssen.
UMFANG: Mit mehreren Rennklassen, vier weitgehend unterschiedlichen Kursen und Tuning ist "Rage" ergiebiger als andere Namco-Renner – endlich stimmt auch die Langzeitmotivation.

BUST-A-MOVE

TAITO


DER ANFANG

Puzzle Bobble

1995

NG SN Das Debüt der Blasenzauberer Bub und Bob spielt sich weitgehend unbemerkt von der Heimszene ab. Die kniffligen Kugel-Kanonaden für Hand und Hirn amüsierten nur Spielhallen-Fans, bevor eine Super-NES-Version den Spaß auch nach Hause brachte. Dem faszinierenden "Tetris"-Prinzip ist jeder Tüftler schnell verfallen, zudem viele Spieler die Hauptdarsteller noch aus den 80er-Jahren kennen. Damals fingen Bub und Bob im Plattform-Klassiker "Bubble Bobble" wuselnde Fieslinge mit Blasen. Playstation-Besitzer mußten allerdings noch einige Monate warten, bis der sprichwörtliche Blasen-Wahn auch bei ihnen begann...

12 MONATE

DIE FORTSETZUNG

Bust-A-Move 2

1996

PS SA N64 **SPIELDESIGN:** Drache gegen Drache! Durch wagemutige Abräum-Aktionen schickt Ihr ganze Blasenberge nach nebenan. Übrigens: Gegen Ende überrascht ein alter Bekannter unsere schuppigen Freunde.
TECHNIK: Was das Super Nintendo schafft, ist auch für die Next-Generation-Konsolen kein Problem.
UMFANG: Dank Puzzle-Modi, "Another World"-Aufgaben und Splitscreen-Spaß werden alle Anforderungen an einen Nachfolger erfüllt.

12 MONATE


DER DRITTE TEIL

Bust-A-Move 3

1997

PS SA **SPIELDESIGN:** Taito wagt keine wesentlichen Änderungen. Daß Euch jetzt Blasenschüsse an die Decke zu fortgeschrittenen Winkelberechnungen zwingen und zahlreiche Spiele-Protagonisten zum Duell mit Bub antreten, wirkt sich kaum auf den Spielspaß aus.
TECHNIK: Dem Baby-Saurier Bub wachsen neue Milchzähne ins hämisch grinsende Gesicht. Schade: Mäßig witzige Cartoon-Intermezzi werden mit längeren Ladepausen teuer erkauft.
UMFANG: Auf der verzweifelten Suche nach Zusatz-Anreizen spendiert Taito nun endlich einen Level-Editor. Außerdem: Hunderte Bonus-Level!

NBA JAM

ACCLAIM


DER ANFANG

NBA Jam (TE)

1993 BIS 1995

MD 32X JAGUAR SN PS SA Wer den schnellen Korb-Kick sucht, wird bei den Monsterdunks der "Jam"-Stars fündig. Das "2 on 2"-Spektakel ist (Umsetzung sei Dunk) ein Hit. Die später erscheinende "Tournament"-Version mit neuen Teams und Spielerwechsel blieb dem Konzept treu: Pippen & Co. hechten locker drei Meter in die Höhe und knallen den brennen "On Fire"-Ball mit Wucht ins Netz. Polygon-Spieler und drehbaren Court vermißte auch beim 32-Bit-Debüt kaum einer: Die 32-Bit-Versionen erscheinen punktgenau zum Hardware-Start, aber ohne Vorzüge gegenüber den Modulen.

12 MONATE


DIE FORTSETZUNG

NBA Jam Extreme

1996

PS SA **SPIELDESIGN:** Kaum ein Jahr nach dem Erstling transportiert Acclaim den "Jam" ins Polygon-Zeitalter. Die Umsetzung des firmeneigenen Automaten schickt ungelenke Polygon-Akteure der NBA auf den drehenden Court.
TECHNIK: Im 3D-Tumult der langen Kerls leidet die Steuerung: Pässe kommen nur noch selten an.
UMFANG: Weder NBA-Saison noch außergewöhnliche Spielmodi gesellen sich zu den Geheimcharakteren. Immerhin: 30 neue Extrem-Dunks.

24 MONATE


DER DRITTE TEIL

NBA Jam '99

1998

N64 **INHALT:** Spielerisch ist "Jam" ausgelaugt, trotzdem kommt ein 98'er-Update – wie das zusammenpaßt? Iguana bastelt mit einer überlegenen Grafikroutine an pixelfreien NBA-Athleten, die in einer komplexen Sportsimulation punkten. "Extreme"-Attacken und "Jam"-Dunks sind Vergangenheit, Stellungsspiel und Taktik Trumpf: Nur noch der Name erinnert an ein freches Automaten-Erbe.
MAN!AC-WÜNSCHE: Daß sich die Grafik an die Spitze des Feldes setzt, davon konnte sich MAN!AC bereits überzeugen – hoffentlich bastelt man im High-Res-Fieber auch am Spielfluß. Torpedo-Dunks Ade – oder ist auch eine "Extreme Jam"-Variante versteckt?

QUANTENSPRÜNGE

Ein Nachfolger soll's krachen lassen – in jeder Hinsicht. Doch meist hält sich der Unterschied in Grenzen: Die Playstation-"Jet Rider" holpern auch in Teil 2 mit derselben Grafikroutine über Stock und Stein, die "Pandemonium"-Sprünge (PS) werden beim Sequel spielerisch identisch inszeniert.
Daß es auch anders geht, zeigen wir auf dieser Seite: Zweidimensionale Hits werden für ihre Nachfolger zu 3D-Werken umgestrickt, aus dem flachen Original erwächst eine ganz neue Spielumgebung. Leider führte manche 3D-Kur zu Spielspaß-Ausfall – wir erinnern uns mit Grausen an "Robotron X" & Co.
Was bringt die Zukunft? Neben einem Spiele-Veteranen spähen wir auf Kandidaten für den Nachfolge-Herbst '98...Bühne frei!

FROGGER

KONAMI / HASBRO 1981, 1998



ORIGINAL (1981): Der Frosch hat alles im Blick und ist doch eine Ewigkeit von seinem Ziel entfernt: Eine dicht befahrene Straße und ein reißender Fluß stehen zwischen ihm und der einladenden Böschung ganz oben. Daß "Frogger" so berühmt wurde, liegt am penibel ausgearbeiteten Timing, mit dem Profis durch die PKW-Konvois und Kroko-Rudel hechten: Wer ein Frosch-Leben auf dem Gewissen hat, fühlt sich moralisch verpflichtet, den Fleck durch Münzeinwurf wieder "wegzuwischen"...

PS **UPDATE (1998):** Daß nicht jede 3D-Neuauflage zum Spielspaß-Kracher wird, mußte "Frogger" erfahren: Das Laichplatz-Roadmovie zum Mitspielen wurde mit scrollenden Polygonarealen, Ortungs-Gequake und Zeitlimit zum Geschicklichkeitsepos aufgebläht – und doch spielen viele Besitzer die nostalgischen "Retro"-Levels lieber. Komplizierte Orientierungsaufgaben (Wo sind die Frosch-Babies?) und zu straffes Zeitlimit frustrieren, statt zu motivieren – gerade die klare Aufgabenstellung des Originals wurde beim komplexen Update aus den Augen verloren. Aber noch haben wir Hoffnung für einen weiteren Auftritt: Vielleicht darf der Grünling ja nochmal auf die Videospiel-Bühne...



RAYMAN

UBI SOFT 1996, 1998



ORIGINAL (1996): Auch ohne Arme und Beine gut drauf: Das soll dem knuffigen Naturburschen Rayman erst mal einer nachmachen! Der 2D-Hüpfer sorgte kurz nach der Jaguar-Hardware-Premiere für gute Laune, verbarg aber seine frustrierenden Passagen hinter den liebevollen Wiesenimpressionen der ersten Abschnitte. Daß im Verlauf des Abenteuers auch die famose Optik etwas an Glanz einbüßt, wird oft übersehen.



PS N64 **UPDATE (1998):** Für sein zweites Konsolenabenteuer wirft sich Rayman in Polygon-Schale und verblüfft mit Schwimmfertigkeiten und Sprachsamples. Die farbenfrohe 3D-Welt mit Wasserfall und Gebirgspfad begeistert mit Comic-Charme, eine Menge Bitmap-Grimassen und Sprite-Details wurden in die 3D-Modelle hinübergerettet. Hoffen wir auf einen spielerischen Gehalt wie beim Vorgänger – in der nächsten MAN!AC gibt's mehr.



LEGACY OF KAIN

CRYSTAL DYNAMICS 1996, 1998



PS **ORIGINAL (1996):** Das Vampirabenteuer des bleichen Kain wurde aus der Vogelperspektive gespielt und verwickelte Euch in eine blutig-faszinierende Historie aus Verrat und Rache. Während Ladezeiten und düstere Umgebung etwas störten, tat dies dem Spielspaß kaum Abbruch: Im Zeitalter der 3D-Welten war sowohl die blutige Aufbereitung als auch die "Nur für Erwachsene"-Story eine willkommene Abwechslung.

PS **UPDATE (1998):** Der zweite Kain-Teil ändert die Ansicht in 3D und macht Euch zum Erzfeind von Kain: Als Vampir Raziel tretet Ihr gegen den Fürst der Finsternis an, der das Land Nosgoth in eine Horrorwelt verwandelt. Im Grunde könnte "Soul Reaver" aber auch ganz anders heißen, denn die Story lehnt sich nur rudimentär an die Thematik des Vorgängers an: Ein Nachfolger, der sowohl technisch als auch spielerisch völlig andere Prioritäten setzt.



EARTHWORM JIM

SHINY / INTERPLAY 1993, 1998



MD SN PS SA **ORIGINAL (AB 1993):** Mit Spielwitz, abgedrehtem Humor und pfiffigen Levels versetzte der Regenwurm in seinem Superhelden-Anzug die 16-Bit-Gemeinde in Aufruhr. Omas, Kühe und Jims ulkige Animationen verliehen den harten Sprung- und Schießeskapaden hohen Unterhaltungswert – verglichen mit den witzlosen Film-Jump'n'Runs vom Fließband der Kino-Umsetzungswerkstatt ein Meilenstein.

PS SA **UPDATE (1998):** Die 3D-Inkarnation von Jim muß sich nicht nur mit harter Hüpf-Konkurrenz von Klempnern, Geckos und Baby-"Croc"-odilen plagen, sondern auch ohne seine geistigen Shiny-Väter, David Perry & Co. auskommen. Ob der Design-Waise Jim auch von den schottischen Pflegeeltern Vis bei seinen 3D-Gehversuchen eine ausreichende Dosis Spielspaß mit auf den Weg bekommen hat, klären wir in der nächsten MAN!AC.



THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

DER DEUTSCHE VERSANDSPEZIALIST*

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

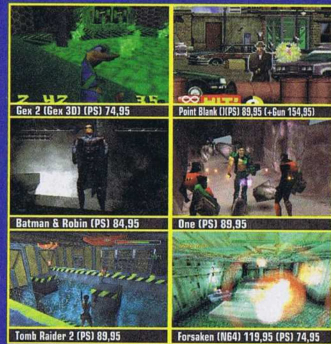
Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.



Cardinal Syn (PS) 79,95 | Warhammer 2 Dark Omen (PS) 89,95 | Diablo (PS) 89,95 | Road Rash 3D (PS) 89,95



Gex 2 (Gex 3D) (PS) 74,95 | Point Blank ()(PS) 89,95 (+Gun 154,95) | Batman & Robin (PS) 84,95 | One (PS) 89,95 | Tomb Raider 2 (PS) 89,95 | Forsaken (N64) 119,95 (PS) 74,95



Klonoa (PS) 79,95 | Need for Speed 3 (PS) 89,95 | Tommi Mäkinnen Rally (PS) 89,95 | Wild Arms () 79,95 | Theme Hospital (PS) 89,95 | Wargames () (PS) 89,95

JETZT NEU: SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK



PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK DT.VERSION,INKL.KABEL,DEMO-CD, ANALOG CONTR. DUAL SHOCK	287,-
NUR NOCH BEGRENZT LIEFERBAR:	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	39,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG (UNTERSTÜTZT RUMBLE-FUNKTION)	19,95
CONTROL PAD RESIDENT EVIL	69,95
RUMBLE PACK JOLT ARMBAND	29,95
ANALOG PAD ORG. DUAL SHOCK	59,95
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,95
X-PLODER CHEAT CARTRIDGE	89,95
RGB KABEL (G-CON-ANSCHL.&AV)	29,95
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE SCORPION G-CON KOMP	79,95
PISTOLE ERAZER GUN G-CON KMP.	79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS 2 IN 1	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,95
ADIDAS POWER SOCCER 98	89,95
AIRONAUTS (AUG)	89,95
ALL STAR TENNIS	89,95
ALUNDRA	89,95
APOCALYPSE (AUG)	94,95
ARMORED CORE	89,95
ATARI ARCAD.GREAT.HITS 2	74,95
AZURE DREAMS	89,95
BABY UNIVERSE	79,95
BATMAN UND ROBIN	84,95
BLAST RADIUS	89,95
BLASTO	79,95
BOMBERMAN WORLD	79,95
BREATH OF FIRE 3 SPEC. ED (AUG)	109,95
BUBBLE BOBBLE 2	89,95
BUST A MOVE 3	59,95
CARDINAL SYN	79,95
CART INDY CAR-WORLD SER.	79,95
CIRCUIT BRAKERS	89,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
C & C: GEGENSCHLAG (SEPT)	89,95
CONSTRUCTOR (AUG)	89,95
COOL BOARDERS 2	89,95
CRASH BANDICOOT 2	89,95
CRIME KILLER	89,95
CYBALL ZONE	89,95
DEAD OR ALIVE	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
SPIELEBERATER DEATHTR. DUNG.	19,95
DIABLO	89,95
DREAMS (AUGUST)	89,95
EVERYBODYS GOLF	79,95
EXTREME SNOWBOARD	89,95
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,95
FIGHTING FORCE	99,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 97	109,95
FORSAKEN	74,95
FRANKREICH 98-FUßBALL WM	89,95
GEX 2 (GEX 3D)	74,95
GHOST IN THE SHELL	89,95
GOLDEN GOAL '98	89,95
GRAN TURISMO	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HUGO 1 (AUG)	89,95
INDY 500	89,95
KICK OFF WORLD	89,95
KLONOA	89,95
KULA WORLD	89,95
LUCKY LUKE	89,95
MAGESLAYER	89,95
MASTERS OF TERÄS KÄSI	89,95
MEDIEVIL	89,95
MEGA MAN 8	89,95
MEGA MAN BATTLE & CHASE	89,95
MEN IN BLACK	89,95
MISTER DOMINO (AUGUST)	84,95



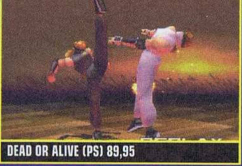
Sentinel Returns (PS) 89,95 | Vigilante 8 (PS) 89,95 | Viper (PS) 89,95 | Yoshi's Story (N64) 89,95



COLIN MCRAE RALLY () 89,95



BREATH OF FIRE 3 (PS) 89,95



DEAD OR ALIVE (PS) 89,95



FRANKREICH 98 (N64) 119,95 (PS) 89,95



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

DEALER AGAINST

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

NINTENDO NATION

Was gibt's Neues? In der Dorfschänke plaudert Ihr kollegial mit anderen Magiern und tauscht Eure Erlebnisse und Tips aus.

Quest 64

N64

Daß Wissen in den falschen Händen den Tod bedeutet, bezeugen die Magier der schnuckligen Insel Celtland: Viele Jahre lebten dort die Menschen in Frieden, den die Magier mit ihren Kräften bewahrten. Ihre Zaubersprüche faßten sie in einem exklusiven Buch zusammen, in dem nur geschulte Zauberer schmökern durften. Doch eines Tages stiehlt der finstere Unterweltkönig Mammon den Magieschinken und plagt das Volk mit Krankheit und Verderben. In Imagineers "Quest 64" (in Deutschland als "Holy Magic Century" angekündigt) schlüpft Ihr ins Abenteurergewand des jungen Zauberlehrlings Brian und macht Euch auf die Suche nach dem verschollenen Buch sowie Eurem vermißten Vater. Anders als in herkömmlichen Rollenspielen durchwandert Ihr die Auen, Städte und Dörfer von Celtland in flotter 3D-Perspektive, die Kamera folgt Eurem Schützling. Nach einer Kurve schwenkt Ihr per Feuerknopf direkt hinter Euren Helden: Eine praktische Funktion, denn die imaginäre Kamera schwebt durch Wände hindurch und sorgt so gelegentlich für Polygonmüll auf dem Bildschirm. Mit dem A-Knopf plaudert Ihr mit Passanten und öffnet Schatztruhen: Eure Gesprächspartner geben jeweils einen Standardspruch zum besten, der je nach Spielstand variiert. In versteckten Schatztruhen findet Ihr Heilkräuter, Verpflegung, Sprint-Schuhe und Krafttrunks, die



Mammon setzt zur Zauberbombe an: Rechts unten erkennt Ihr Brian, der durch eine Magiekugel geschützt ist.

Ihr Euch für den Kampf aufspart. Denn in den Wäldern und Höhlen von Celtland lauern Steinmonster und Drachen, die sich Euch alle paar Schritte in den Weg stellen. Gekämpft wird rundenweise, wobei Ihr Euch innerhalb eines Aktionsradius frei bewegt und mit etwas Geschick Geschossen ausweicht. Neben dem Hieb mit dem Zauberstock wählt Ihr über die C-Knöpfe je neun bis zwölf Zaubersprüche der Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft in verschiedenen Härteklassen. Für jeden Sieg kassiert Ihr



Blasen im Sand? Sucht nach versteckten Blubbern, denn sie erhöhen Eure Magiewerte!

Erfahrungspunkte, die Eure Lebensenergie und Magie sowie Eure Abwehrkräfte und Beweglichkeit erhöhen. Dabei dürft Ihr bei jeder neuen Stufe ein Element wählen, in das Ihr Eure gewonnene Erfahrung investiert – so lernt Ihr neue Zaubersprüche und formt das offensive (Meteorregen) und defensive (Schutz- und Heilzauber) Magiepotential Eures Schützlings.

"Quest 64" lebt von eindrucksvollen Überlandoptiken und dem neuartigen Spielgefühl: Im "Mario 64"-Stil durch eine Rollenspielwelt zu wandern und Wasserfälle sowie prächtige Schloßgärten zu bestaunen, hält Euch einige Stunden in Atem. Länger ist dieser Effekt auch nicht nötig, denn geübte Rollenspieler zocken "Quest 64" in zehn Stunden durch: Das Spiel folgt einem festgelegten Handlungsablauf, die Rätsel beschränken sich auf Ereignisse, die Ihr der Reihe nach abklappert. Das große Manko von "Quest 64" ist jedoch nicht das kinderfreundliche Design, sondern das fehlende Heldenprofil: Brian spricht das gesamte Abenteuer über kein einziges Wort, Handlungssequenzen oder Zwischenanimationen sind nicht vorhanden. Deshalb könnt Ihr mit Eurem Helden kaum fühlen, eine gespannte Rollenspielatmosphäre kommt nur bei den Obermotzduellen auf. Zudem wird Euer gesuchter Vater zum Schluß mit keiner Silbe erwähnt, nach dem Abspann bleibt ein schaler Nachgeschmack. *oe*

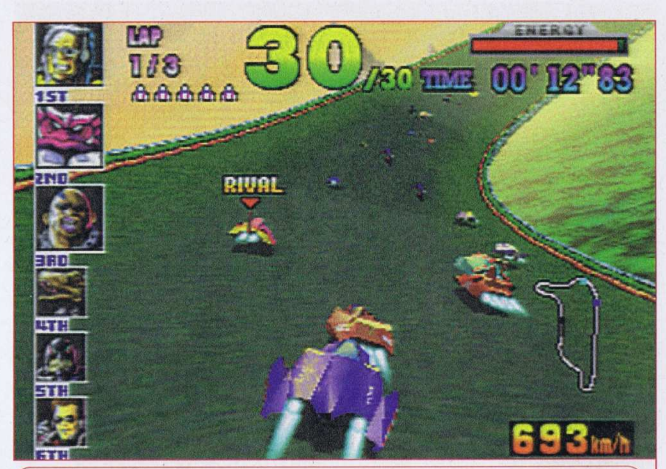
Testmuster von Mowin, Tel. 0821/3490226

In der 3D-Welt unerläßlich: Die eingebaute Karte gibt Euch Auskunft über Euren Standort im aktuellen Königreich.



Idylle in der Schatzoase: Sucht in der Wüste nach einem schwebenden Kristall, um die Pyramidenfestung zu finden.





Ignoriert den Liga-Rivalen vor Euch und zieht innen am Feld vorbei: Dank des Analogsticks vermeidet Ihr mit sanftem Einlenken den Drift in die Bande.



Das war's: Ohne Energie führt jeder weitere Kontakt mit der Bande oder anderen Fahrzeugen zur Explosion.

F-Zero X

N64

Captain Falcon, Pilot der "F-Zero X"-Liga, hat einen harten Tag: Erst tobte er mit 1500 km/h über eine Sprungschanze und segelte kilometerweit durch die Luft, dann rammte ihn der Fahrer "Falcon" im Looping, und schließlich verliert er in der metallischen Röhre kurzzeitig Übersicht und Besinnung. Der Joker-Cup ist verloren.

Im Zweispieler-Modus erscheint das Bild gequetscht: Große Höhenunterschiede erschweren die Übersicht.

"F-Zero X", das 64-Bit-Update des ersten Super-NES-Rennspiels, schickt Euch mit Turboschub auf 24 galaktische Achterbahnen. In und auf Tunnelröhren sowie verschlungenen Weltraum-Highways rast Ihr mit Schwebegleitern simultan gegen 29 andere Cartoon-Piloten. Je drei Runden sind zu fahren, in Abhängigkeit der Plazierung heimst Ihr wertvolle Ligapunkte ein. Zuerst schnappt Ihr Euch einen Fahrer samt Gefährt: Jedes Schiff ist in den Kategorien Geschwindigkeit, Haltbarkeit und Boost beurteilt, zusätzlich wagt Ihr vor Rennbeginn per Regler einen Kompromiß zwischen hoher Endgeschwindigkeit und Beschleunigung. Nach dem dynamischen Kamera-Anflug auf das Starterfeld und dem Countdown des Ansagers gebt Ihr per A-Knopf Zunder: Mit flotten 60 Bildern pro Sekunde rast die Meute in einem Affenzahn los und jagt in die erste Steilkurve. Vorsicht: Geht Ihr bei starkem Einlenken nicht vom Gas, schlittert Ihr an die Bande. Verwendet also besser die Luftbremse oder Eure Steuerdüsen. Mit dem Z-Taster oder dem R-Knopf verliert Ihr etwas Geschwindigkeit, steuert aber auch um Haarnadelkurven, ohne den Grip zu verlieren. Schnell verteilt sich das Feld auf den Rundkursen, die Portrait-Leiste mit den fünf Spitzenreitern wechselt im Sekundentakt. Um drängelnde Fahrer neben Euch mit einem Rempler aus der Bahn zu rammen, aktiviert Ihr eine Doppelklick-Seitenattacke oder einen "Spin"-Dreher: Besonders in engen Passagen ohne Bande fallen Eure Gegner im Nu aus dem Rennen oder taumeln gegen die Wand. Pfiffig: Euer härtester Liga-Konkurrent ist stets mit "Rival" gekennzeichnet und ermöglicht so auch in der Hektik gezielte Sabotage-Aktionen.



Der Vierspieler-Ligamodus ist tadellos spielbar und ein Riesenspaß: Stets wird gedrängelt und überholt!

Schon anfangs der zweiten Runde startet die entscheidende Phase des Rennens: Mit den Worten "You got Boost-Power now!" färbt sich die Energieleiste Eures Renners grün und erlaubt auf Knopfdruck aberwitzige Beschleunigungen. Leider nimmt Eure Energie bei jedem Boost ab, auch Crashs und Rempeleien zehren am Guthaben. Verpaßt keinen der rosanen Energietankstreifen!

"F-Zero X" vermittelt Euch wie kein anderes Sci-Fi-Rennspiel gnadenlose Geschwindigkeit und atemberaubende Adrenalin-Strecken – gegen diesen Highspeed-Autoscooter wirkt "WipeOut" wie ein schunkelnder Seniorenausflug. Doch der Thrill-Ride ist schnell vorbei: Sind die vier Ligen zu je sechs Kursen durchgespielt, fesselt Euch nur noch Zwei-, Drei oder der grandiose Vierspieler-Modus. Da die Steuerung sofort erlernt ist, findet Ihr im Nu ehrgeizige Mitspieler. Gratulation an Nintendo: Einen solchen Speed-Rausch erlebt Ihr selbst in der Spielhalle kaum. "F-Zero X" schreit nach einem Riesen-Monitor! *cb*

Muster von Mowin, Tel.: 0821/3490226


Haltet Ihr die Gleiterfront oben, segelt Ihr kilometerweit, gewinnt aber nicht an Geschwindigkeit.

Booster-Einsätze wollen gut überlegt sein: Zündet Ihr einen Extra-Schub auf einer Anhöhe, segelt Ihr über die Begrenzung und plumpst ins Bodenlose. Profis kippen die Schnauze des segelnden Gleiters übrigens nach unten: Die Flugdistanz verkürzt sich zwar, doch nach dem Aufsetzen schießt Ihr raketengleich an der Konkurrenz vorbei!



Während der Wiederholung studiert Ihr Plazierungen und Rundenzeiten.







Piloten-Galerie: Rechts oben erkennt Ihr die Motor-Abstimmung per Schieberegler, darunter die Gleiter-Fähigkeiten von A (Sehr gut) bis E (unter aller Kanone).



Abstauben im Pulverschnee: Mit den Zeigefingertasten legt Ihr Euch in die Kurve.

Downhill Snow

PS Allround-Entwickler Genki lädt mit "Downhill Snow" zum flotten Skirennen: Mit einem von sieben Pistenrowdies stellt Ihr Euch den Kameraden zum Duell oder brettert allein durch den Schnee - via Splitscreen darf auch ein Kumpel am Turnier teilnehmen. Nachdem Ihr Euch eines von 19 Paar Ski ausgesucht und Euch modisch gekleidet habt, geht's auf die Piste: Mit den Feuerknöpfen holt Ihr Schwung, hüpft und legt Euch in die Kurve, für optimale Übersicht sorgen drei Rücken- und Egoperspektiven. Eure Schützlinge steuern sich geschmeidig über Stock und Stein, grafisch ist "Downhill Snow" jedoch ein Graus: Genki hat die Grafikauflösung auf ein Minimum zurückgeschraubt – eine so Polygonblitzer-gespickte Optik habt Ihr seit dem Playstation-Erstling "Ridge Racer" nicht mehr gesehen. Obendrein hält Euch die eintönige Duell-Variante nur kurze Zeit bei Laune: Mehrere Gegner, knackige Extras, Alternativstrecken oder ein anständiger Trick-Modus hätten die Motivation deutlich gehoben. *oe*



Topmodisch auf die Piste: In der Berghütte probiert Ihr verschiedene Schneeanzüge und Stirnbänder an.





Hiebe mit dem Sonnenschirm: Erwischt Euch die Hexe Lei Lei im Flug, bleibt Ihr sekundenlang in ihrem Wirbelcombo gefangen.

Pocket Fighter

PS Capcoms Prügelstars aus "Street Fighter 2", "Vampire Savior" & Co. lassen keinen Trick unversucht, sich möglichst oft in Eure Spielesammlung einzuschleichen: Auf die Knobel-Variante "Puzzle Fighter" folgt nun ein "Super Deformed"-Beat´em-Up. Eine Saturn-Umsetzung mit RAM-Card-Unterstützung für glänzende Animationen ist in Japan ebenfalls erhältlich.

Zwölf wild grimassierende Nachwuchs-Fighter stellen sich dem Turnier um die Gems: Wie bei den Marvel-Kollegen sammelt Ihr fleißig Kristalle in drei Farben, die Euren Specials zusätzliche Durchschlagskraft verleihen. Aus "Street Fighter Ex + alpha" stammen die Super-Combos, für die Ihr im Kampf spirituelle Energie sammelt: Wie ihre großen Vorbilder kombinieren die "Pocket Fighter" ihre Spezialattacken bei doppelter Steuerkreuzaktion zu einer mächtigen Schlagsalve. Dazu kommen sieben versteckte Spezialwaffen wie Bomben, Feuerkristall und Todeskugel, mit denen Ihr Euren Kontrahenten sprengt, brutzelt oder verflucht. Ansonsten erwarten Euch die altbekannten Specials der erfolgreichen Capcom-Helden: Ken setzt zum flammenden Dragonpunch an, Chun Li wirbelt Euch ihre Füße um die Ohren. Die "Pocket Fighter" kloppen sich flüssig, solch kleine Protagonisten bereiten Eurer Playstation keine technischen Probleme. Es blieb sogar Speicherplatz für ein reichhaltiges Sortiment ausgefallener Slapstickmoves, die Euch die Lachtränen in die Augen treiben: Ihr rollt Euren Gegner zu einer Bowlingkugel und schiebt einen Strike oder packt einen tollwütiges Pferd aus der Tasche, das wiehernd nach dem Feind tritt. Als ernstzunehmende Alternative für Prügelturniere wie "Tekken 3" oder "King of Fighters '97" kommt "Pocket Fighter" nicht in Betracht: Statt Euch auf den Feind und seine Angriffe zu konzentrieren, prügelt Ihr Euch lieber blindwütig um die Extras und brecht bei den ausgeflippten Gaghieben in lautes Johlen aus. Als witziges Multispielerspektakel für heiße Zocksessions schlagen die "Pocket Fighter" ihre "Clayfighter"-Kollegen jedoch locker. Nur den Turniermodus für mehrere Spieler vermißt Ihr. *oe*



Klaut dem Feind die Extras: Nach harten Trefferserien hagelt´s Edelsteine über den Bildschirm.



"Mighty Combo Finish" für Punktejäger: Beendet den Kampf mit einem krachenden Super Combo.





Oberfiesling Orochi verwirrt Euch mit seinem Teleporterzauber: Wartet in einer Ecke und verpaßt ihm eine Salve.

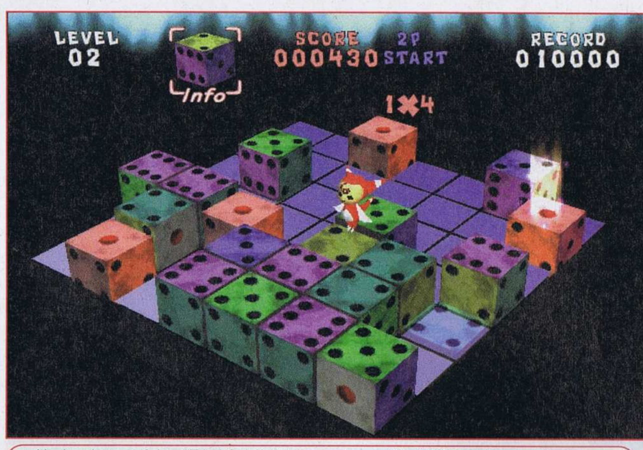
King of Fighters '97

PS SNKs Prügelknaben treffen sich zum alljährlichen Turnier: Statt Goeniz & Co. sind diesmal die Fieslinge Yashiro und Orochi die Gastgeber. 27 Helden aus "Art of Fighting", "Fatal Fury" und anderen SNK-Prügelspielen wählen zwischen Einzel- und Teamkämpfen sowie dem vortrefflichen Trainingsmodus. Im Vergleich zu den Vorgängern hat sich nur wenig geändert: SNKs geballtes Prügel-Knowhow garantiert eine gelungene Steuerung und ausgewogene Charaktere, trotz bildschirmfüllender Blitz- und Feuereffekte bleibt die Keilerei immer flüssig. Insbesondere im Team-Modus nerven jedoch die deutlichen Ladezeiten. In Punkto Präsentation hat das Turnier zugelegt: Zwischen den Kämpfen informiert Euch das "King of Fighters"-Network über neue Herausforderungen und Fehden, im "Private"-Menü werft Ihr einen Blick auf Prügel-Artworks und betrachtet einen netten FMV-Trailer über das angekündigte "King of Fighters Kyu". *oe*



Countermove aus der Distanz: Mit Joes Tornadohieben fangt Ihr den Feind im Sprung ab.





Noch geht es auf dem "Trial"-Spielfeld beschaulich zu: Die Würfel wachsen zu Beginn so langsam nach, daß Ihr Kombos in Ruhe planen und ausführen könnt.




Die anderen drei Spielmodi von "XI" (von links): Das "Battle"-Duell, das hektische Mehrspieler-"Wars" und eine der harten Nüsse aus dem "Puzzle"-Teil.

XI

PS Mit einer Handvoll Würfel auf einem quadratischen Spielfeld schlagt Ihr Euch bei „XI" herum. Ziel ist es, mit Eurem Teufelchen die Würfel so anzuordnen, daß sie verschwinden; doch das geht nicht ohne Tücken: Erst wenn die passenden Augenzahlen nebeneinander liegen, lösen sich die Würfel in Wohlgefallen auf. Gut für das Punktekonto sind Kombos, die Ihr durch flottes Anlegen weiterer Würfel an eine soeben gebaute Konstruktion erzielt, auch die Einerwürfel werdet Ihr nur so los.
Vier Spielmodi erwarten Euch in „XI": Im „Trial" spielt Ihr auf Punkte gegen ein Zeitlimit, oder bis das Spielfeld mit Würfeln voll ist. Beim „Battle" balgen sich zwei Spieler um die Fertigstellung von vier Kombinationen. Bis zu fünf Spieler ziehen in die „Wars": Auf einem größeren Feld zapft Ihr mit erfolgreichen Kombos oder durch Überrollen Euren Gegnern Energie ab, nur durch das Abräumen von Einern werden die Vorräte aufgefrischt. Letzter Modus ist das „Puzzle", das Euch über 100 knifflige Aufgaben vorgibt, die Ihr mit einer begrenzten Schrittzahl erfüllen müßt. Als weiteres Hindernis tauchen hier Würfelsorten auf, die sich nicht bewegen oder kippen lassen.
„XI" nutzt den Interlace-Modus der Playstation für gestochen scharfe Grafik – zweckmäßig, elegant und übersichtlich. Die innovative Spielidee ist schnell begriffen, aber in der Ausführung fast zu komplex: In den Multispieler-Modi kommt´s zu Hektik und Chaos, wirkungsvolle Kombinationen schafft Ihr fast nur per Zufall. Besser sieht es im „Trial" aus, aber auch hier torpedieren nachkommende Würfel Eure Bemühungen. Im späteren Spielverlauf fehlen zudem neue Elemente. Sehr gelungen ist dagegen der „Puzzle"-Modus: Die knackigen Rätsel lassen Eure grauen Zellen rauchen und wecken Erinnerungen an "Sokoban". Liebt Ihr Knobeleien mit Hang zur Hektik, ist "XI" einen Versuch wert. *us*



Ein Würfel,
viele Namen: Im Heimatland Japan erschien die Knobelei nun unter dem ursprünglichen Namen "XI" (gesprochen als "sái"). Für den amerikanischen Raum hat THQ die Rechte erworben und plant eine Veröffentlichung im 3. Quartal unter dem Namen "Devil Dice". Welche Titel-Variante für den Europa-Start im nächsten Jahr gewählt wird, steht dagegen noch nicht fest.

Hat Euer Teufelchen eine Kombination zusammengewürfelt, verschwinden die betreffenden Würfel im Blitzgewitter.





In Städten und Kerkern schwenkt Ihr die Kamera um 360°. Auch Story-Sequenzen verdrehen manchmal die Perspektive – Ihr eilt in die falsche Richtung.

Kurzen Animefilme lockern an ausgewählter Stelle die Rätselei auf und verleihen den Helden Persönlichkeit.



Granstream Saga

PS Während die Menschheit mit Atomsprengköpfen und Langstreckenraketen zündelt, haben die Bewohner des fiktiven Planeten "Granstream" die nukleare Katastrophe bereits hinter sich: Anlaß war der Krieg zwischen dem finsteren Imperium und den alliierten Streitkräften. Bevor die Meere alles Land überfluteten, verwandelten die Weisen vier Kontinente in fliegenden Inseln. Vier magische Kristalle halten diese letzten Zufluchtsorte der Granstream-Menschen in ihrer Flugbahn.

In THQs "Granstream Saga" schlüpft Ihr 100 Jahre später in das Zauberergewand des jugendlichen Eon: Das Imperium hat sich neu formiert und bereitet den Diebstahl der vier Kristalle vor - Ihr seid der prophezeite Held, der dem Imperator das Handwerk legt.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen läßt Euch "Granstream Saga" nur begrenzten Bewegungsfreiraum und erinnert zeitweise an einen interaktiven Film: Abgesehen von den Kerkern dürft Ihr Euch nur auf wenigen Bildschirmen (bzw. in Räumen oder einem Dorf) frei bewegen. Um weiterzukommen sucht Ihr das nächste Schlüsselerlebnis, einen Gesprächspartner oder einen Schalter. Dieses Konzept macht eine Oberwelt überflüssig: Wer die vier Kontinente bereist, klickt sich durch eine 3D-Karte.

Abwechselnd Decken und Zuschlagen: Nur wer die Manöver seiner Feinde kennt, überlebt das Duell ohne Kratzer.

Dafür besteht Eons Welt komplett aus Polygonen: Aus der Vogelperspektive stürmt Ihr altertümliche Tempel sowie imperiale Kriegsschiffe und plaudert in Dörfern mit einfachen Bauern und zwielichtigen Informanten. Mit den Zeigefingertasten dreht Ihr die Umgebung in 45°-Schritten im Kreis, was besonders bei den Kletterlabyrinthen auf mehreren Ebenen sehr praktisch ist. Im Gespräch und bei Story-Sequenzen zoomt und rotiert die Kamera um die Protagonisten und lockert so langwierige Konversation auf. Die imperialen Ritter schauen Euren Eroberungen natürlich nicht tatenlos zu, sondern bewachen aufmerksam jede historische Ruine sowie ihre Festungen. Dabei materialisieren sich die Fieslinge nicht plötzlich aus der Luft, sondern patrouillieren in Gängen und betreten auch mal überraschend den Raum. Mit etwas Geschick könnt Ihr



Selbst ist der Mann: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen benutzt Euer Schützling seine Schlüssel nicht automatisch.



Lagebesprechung im imperialen Hauptquartier: Mit vier magischen Kristallen wollen die Fieslinge die Welt beherrschen.



Kletterrätsel im Laderaum: Nur wer den richtigen Weg über Boden und Kisten findet, gelangt zum Schatz.



3D-Karte statt Oberwelt: Reisen über die vier fliegenden Kontinente erledigt Ihr mit wenigen Tastenklicks.

Euch hinter dem Rücken einiger Wachen vorbeischleichen! Lauft Ihr einem der insgesamt 60 Schläger in die Arme, wird Eure Umgebung auf eine wenige Meter große Arena beschnitten: Ihr blickt Eurem Helden über die Schulter und teilt wie in einem Prügelspiel Schwerthiebe aus. Mit Ausfallschritten und dem Schild blockt Ihr die Angriffe des Gegners – falls es Euch nicht mit einem geschickten Hieb kaputtgeschlagen wird.
Eure Zaubersprüche, egal ob Heilmagie oder Flammenmeer, kosten Magiepunkte und kommen nur bei den mächtigen Endgegnern zum Einsatz. Nach dem Sieg klaut Ihr die Ausrüstung des Imperialisten, Erfahrungspunkte gibt es nicht. Neue Zaubersprüche und höhere Magielevels erlangt Ihr durch die Bergung alter Schriftrollen und magischer Artefakte. "Granstream Saga" ist für Rollenspieleinsteiger gedacht, erfahrene Monsterjäger vermissen freie Missionswahl und erleiden klaustrophobische Anfälle: Selbst in einer Dusche bleibt Ihr hängen – wer kommt schon auf die Idee, das pixelkleine (und für den weiteren Handlungsverlauf nutzlose) Handtuch anzuklicken? Dafür bleibt Ihr immer am Ball und verschwendet keine Sekunde mit unnützen Märschen und Zufallskämpfen: Die 40 bis 60 Stunden Spielzeit sind bis zum Rand mit Motion-Capture-Animationen und überraschenden Story-Wendungen vollgestopft, Langeweile ist auf Granstream ein Fremdwort. Eure Umgebung wirkt plastischer als in anderen Rollenspielen, leider haben die Entwickler die Gesichtstexturen der Akteure vergessen. Dafür verleihen die Animesequenzen und Portraits den Protagonisten Persönlichkeit. *oe*



Instant-Frostbeulen: Beim Kampf gegen plump animierte Digi-Monster helfen Euch magische Extras.



Ein Sandwurm erhebt sich drohend aus dem Untergrund: Für jedes Ungetüm muß Eure Konsole laden!

Sol Divide

SA PS

Auf der Suche nach neuen Jagdgründen für versierte Ballerfans wurde Spielhallenprofi Psikyo ("Strikers 1945") im Fantasy-Ambiente fündig: Allein oder zu zweit schießt Ihr in knapp einem Dutzend kurzer Horizontal-Szenarios auf krud hampelnde Zauberer, Giganto-Augäpfel und Kampfadler. Zu guter Letzt wollen Euch Drachen und Minotauren an den Wams. Im Chaos der Schüsse ist es fast unmöglich auszuweichen – deshalb schaltet Ihr mit den Zeigefingertasten zwischen elf wuchtigen Magie-Specials durch und entfesselt die Macht des Phoenix, Gevatter Tod oder eine Eisgöttin. Per Spezial-Schwertschwung knackt Ihr außerdem im Nahkampf die Knochen der Skelett-Armee. Im "Original"-Modus verwaltet Ihr mit viel Hirnschmalz Euer Inventar, dem Schuß-Chaos entkommt Ihr dadurch aber nicht. Beide Versionen sind nahezu identische, aber holprig inszenierte Genre-Mixturen, die in einer Viertelstunde den Dia-Abspann preisgeben. *cb*



Spannender Fantasy-Feldzug trotz durchgehend japanischer Texte: "Langrisser 5: The End of Legend".

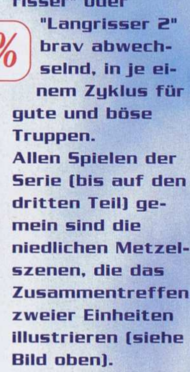
Langrisser 5

SA

Eine der besten Fantasy-Serien der letzten Jahre geht in den verdienten Ruhestand: "Langrisser 5: The End of Legend" hält sich grafisch und inhaltlich an den vierten Teil und übernimmt Menüs und Charakterportraits 1:1 vom Vorgänger. Optisch aufgepeppt wird das Strategiespiel durch große Charaktergemälde des bewährten Anime-Designers Satoshi Urushihara ("Plastic Little"): Begegnet Ihr einer Heldin zum ersten Mal, streift die Kamera über meterlange Beine und üppiges Dekolleté und bleibt in weit aufgerissenen Kulleraugen hängen. Spielerisch ist "End of Legend" ein würdiger Abschluß: Trotz durchgehend japanischer Menüs ist die Benutzerführung schnell verinnerlicht, Aktions- und Befehlsradius aller Kämpfer werden auf dem Schlachtfeld deutlich hervorgehoben. Je nach Reaktionszeit werden alle Helden in festgelegter Reihenfolge gezogen, wobei Zaubersprüche nicht mehr sofort, sondern erst nach einer Konzentrationsphase ausgesprochen werden. Eine 2D-Animation visualisiert den Zusammenstoß zweier Truppen: Schwerterklirrend rasseln die Söldner aneinander oder werden vom Bannstrahl eines Bösewichts hinweggefegt. Da die Ladezeit zwischen Schlachtfeld und Duellsequenz minimal ausfällt, spielt sich Teil 5 erfreulich flüssig. Das minutenlange Palaver, dem sich "Langrisser"-Helden seit ihrem CD-Debüt hingeben, ist schnell weggeklickt – schade um die Story und die guten Sprecher. *wi.*



Grafik und Spielmechanik entlieh "Langrisser 5: The End of Legend" dem vierten Teil und nicht dem 3D-Experiment "Langrisser 3", das wir aufgrund ausführlicher Japano-Handlung und undurchsichtiger Menüstruktur niemals in MAN!AC testeten. Damit erinnern der vierten und der fünfte Teil eher an die klassischen 16-Bit-Vorgänger als an das kauzige "Langrisser 3". Neu ist lediglich die Tatsache, daß alle Truppen in einer Runde ziehen und nicht wie in "Langrisser" oder "Langrisser 2" brav abwechselnd, in je einem Zyklus für gute und böse Truppen. Allen Spielen der Serie (bis auf den dritten Teil) gemein sind die niedlichen Metzelszenen, die das Zusammentreffen zweier Einheiten illustrieren (siehe Bild oben).











Eine der wenigen "GT 24"-Innovationen: Die "Damage"-Anzeige weist Euch den Weg in die Box.

GT 24

"GT 24" räumt mit der Saturn-Paranoia auf, daß Tourenwagen kompliziert sind: Im Gegensatz zu den störrischen Sega-Pendanten steuern sich die sechs Jaleco-Modelle simpel wie Dreiräder. Auch in Sachen Spielmodi übt man sich in Sparsamkeit. Entweder fahrt Ihr beim Grand Prix eine Handvoll Runden gegen sieben flotte Konkurrenten, oder Ihr wagt Euch an ein simuliertes 24-Stunden-Rennen, das hier freilich nur 24 Minuten dauert. Auf drei Rundkursen röhrt Ihr mit Vollgas an Tribünen und Bergmassiven vorbei, während der Spritvorrat sinkt und die Schadensanzeige bei jeder Rempelei steigt. Biegt Ihr in die Box ab, seht Ihr anhand weniger Standbilder, wie sich die von Euch ausgewählte Crew abmüht. Je nach deren Talent dauert die Arbeit länger, wird ordentlich oder schludrig ausgeführt. Grafisch enttäuscht "GT 24" durch Verzerrungen und Ruckler. Der Fahrspaß leidet unter akutem Driftmangel: Schon vor Jahren gab´s weit bessere Saturn-Rasereien. *cb*



Eine tolle, aber nicht mehr ganz frische Idee: Alle drei Kurse dürft Ihr in beide Richtungen befahren.





Von der Playstation auf den Saturn: Mit Richter und Maria sind zwei "Castlevania X"-Helden dazugekommen, doch neue Monster trefft Ihr nur vereinzelt (kleines Bild).

Castlevania X

Während Konami in Europa längst keine Sega-Spiele mehr liefert, hält das Mutterhaus dem Saturn die Treue. Die Umsetzung von "Castlevania X", dem besten Playstation-Jump'n'Run (bzw. Action-Adventure), ist in Fernost seit gut einem Monat ausgeliefert. Wer auf Gruft, Grusel und Geheimnisse steht, holt sich die Japan-Version, denn eine englischsprachige Fassung wird es kaum geben. Zwei neue Spielfiguren stellte Sega dem Playstation-Held Alucard zur Seite: Maria, Richter und Alucard unterscheiden sich durch Bewegungsverhalten und Bewaffnung, mit den richtigen Pad-Kombinationen sind sie zu "Street Fighter"-mäßigen Special- oder Magieattacken fähig. Alucard glänzt darüberhinaus als Held mit rollenspielwürdiger Tiefe: Mit jedem Kampf verbessern sich seine Eigenschaften, der Vampirsohn kann vom Scheitel bis zur Sohle eingekleidet werden, sein Inventory faßt Zaubertränke, Amulette und alternative Waffen. Der Rollenspiel-Charakter bleibt über weite Strecken des Highend-Grusicals unaufdringlich im Hintergrund: Wie in älteren "Castlevania"-Spielen erforscht Ihr das verwinkelte Schloß von Dracula durch Spurts und starke Sprünge. Erst später, wenn Ihr schon ganze Monsterhorden und wuchtige Levelwächter beseitigt habt, erlernt Ihr auch die anderen Fortbewegungsarten eines Vampirs: Ihr jagt als Wolf über die Zinnen oder schwebt als Nebelschwade durch Schlüssellöcher und Gitterstäbe. Immer neue Talente und sogar praktische Hilfgeister gesellen sich zu Euch. Ihr werdet sie brauchen, denn "Castlevania X" fordert durch verzwickte Sprungpassagen (z.B. im Uhrwerk des gefürchteten Glockenturms), Monster, die Euch alle paar Meter mit neuen Tricks erschrecken und tückische Logik-Rätsel, zu deren Lösung Ihr all Eure Fähigkeiten einsetzen müßt.

Nervöse Klaviermusik und schmetternde Choräle begleiten Euch durch Draculas Festung. Eine Automap verzeichnet jeden Schritt: Unter dem Gemäuer irrt Ihr durch eine große Unterwelt und begegnet dort Euren schlimmsten Alpträumen. Oft kehrt Ihr zu einer geplünderten Schatzkammer zurück, um die Wände nach einem Geheimgang abzuklopfen. Einmal kartographiert, steht Euch jeder besuchte Raum in Zukunft offen.



Specials statt Inventory und Rollenspiel-Attributen: Mit der richtigen Joypad-Kombi führt Maria Zaubersprüche aus.

Von den beiden alternativen Spielfiguren und ein paar neuen Arrangements abgesehen, hält sich die Saturn-Fassung pedantisch an das Original. So fallen die grafischen Unterschiede besonders auf: Die Playstation-Fassung setzt auf Transparenzeffekte in allen Farben, um Zauberei-FX darzustellen, mit seinen löchrigen Texturen kann der Saturn die brillante Optik nur notdürftig kopieren. Der Sound wiederum ist schriller, die Samples klirren. Last but not least haben sich die Ladezeiten vergrößert – die Saturn-Mankos zeigen, wie optimal das Vorbild auf die Playstation zugeschnitten war. Trotz dieser Patzer bleibt das Spiel ein Traum für flexible Fantasy-Fans, die von einem Spiel Spannung, Gags und perfekte Atmosphäre erwarten – holt Euch den besten Teil der "Castlevania"-Serie. *wi*



Wer ist gut, wer böse? Der neue, alte Held Richter gegen das Spiegelbild von Alucard, dem Star der Playstation-Variante.



VIDEOSPIEL-KRITIK

So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Thunderforce 5 – PLAYSTATION
2. Castlevania X – SATURN
3. Banjo Kazooie – NINTENDO 64



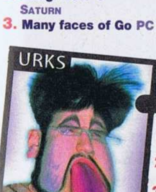
ANDREAS SPIELT:
1. Vorlesungsskript – VORDIPLOM
2. Unreal – PC
3. One – PLAYSTATION



WINNIE SPIELT:
1. Need for Speed 3 – PLAYSTATION
2. Langrisser 5 – SATURN
3. Many faces of Go – PC



CHRISTIAN SPIELT:
1. Colin McRae Rally – PLAYSTATION
2. Vigilante 8 – PLAYSTATION
3. Road Rash 3D – PLAYSTATION



ULRICH SPIELT:
1. Colin McRae Rally – PLAYSTATION
2. Road Rash 3D – PLAYSTATION
3. N20 – PLAYSTATION

GEHT SO

OLLI SPIELT:
1. Breath of Fire 3 – PLAYSTATION
2. Blockbuster – MICROVISION
3. Tetris Jr. – HANDHELD

Test & Kritik

MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden. Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

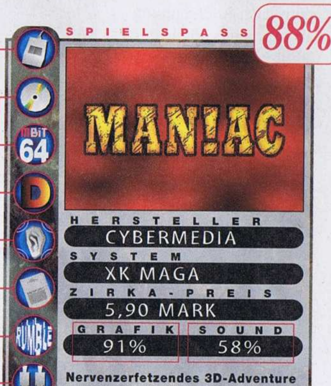
Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

IT'S A MAN!AC

Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.



Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.

Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)

Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt.

Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.

Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.

Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony).

Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.

Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Entwickler: KCET, Japan •

Azure Dreams

In Japan sind Rollenspiele mit sozialer Komponente keine Besonderheit. Unzählige Adventures und Fantasy-Simulationen beschäftigen sich dort mit dem Schritt ins



Bauernhof statt Monsterzucht: "Harvest Moon" für das Super Nintendo.

Erwachsenenleben, mit Ausbildung und Karriere. Oft spielen diese Titel im Highschool und Uni-Milieu, manchmal auch in einer Fantasy-Welt: Noch vor "Azure Dreams" entstand z.B. das Super-NES-Rollenspiel "Harvest Moon", das Ende letzten Jahres auch in Deutschland erschien. Abgesehen vom "Pocket-Monster"-Gedanken (siehe Randspalte rechts), ist dieses Modul Konamis "Azure Dreams" sehr ähnlich: Als Erbe der elterlichen Farm versucht Ihr, zu einem angesehenen Mitglied Eurer Gemeinde zu werden – Romanzen und Liebesheirat eingeschlossen.



Verschachtelt, aber hübsch: In umfangreichen Menüs legt Ihr u.a. das Verhalten Eures Monsters fest.



Auf der Suche nach seltenen Monsterrassen: Findet Ihr das Ei eines Ungeheuers, könnt Ihr es im Dorf gegen bare Münze verkaufen oder es selbst ausbrüten. In diesem Fall habt Ihr einen neuen Gefährten, den Ihr bei Bedarf aus dem Rucksack holt.

PS Der Turm ist Euer Schicksal: Nördlich der friedlichen Gemeinde ragt das schwarze Ungetüm in den Himmel, die Bürger flüstern von Magie und Schätzen, die auf ungezählten Stockwerken lagern. Sicher weiß das nur die Gilde der "Monsterzähmer"; unerschrockene Gesellen, die im Turm nach den Eiern von Ungeheuern suchen und diese im Spezialgeschäft verkaufen. Andere brüten gefundene Eier eigenhändig aus und zähmen sich treue Begleiter für ihre Expeditionen. Ein solcher "Monsterzähmer" war Euer Vater.
Leider kehrte nur sein Lieblingswesen von seinem letzten Abenteuer zurück. Ungeduldig habt Ihr Euren 15. Geburtstag abgewartet, in der Welt von "Azure Dreams" der Tag Eurer Volljährigkeit. Jetzt hält Euch nichts mehr: Ihr greift Euch das magische Halsband Eures Vaters (mit dem Ihr jedes Wesen zur Treue zwingt), holt Euch ein paar Tips beim Dorfweisen und marschiert zum Turm. Auf dem Weg dorthin (und auch später, wenn Ihr im Dorf Euren Handel tätigt) lernt Ihr die Bürger und Kaufleute Eurer Gemeinde kennen; brave Leute, die



Ruhe im Stall! Gleich hinter Eurem Kinderzimmer sind die Monster zum Schlafen untergebracht.

noch nicht so recht an Eure Karriere glauben. "Du ein Monsterzähmer?" Ungläubigkeit und Spott schlagen Euch überall entgegen. Vor allem die Kinder des reichsten Stadtbewohners, ein verzogenes Bruder/Schwester-Paar, gehen Euch mit abfälligen Bemerkungen auf die Nerven.
Schnell wird Euch klar, daß Ihr nicht nur nach Schätzen und seltenen Monsterrassen sucht, sondern nach Anerkennung als nützliches Mitglied der Dorfgemeinschaft. Auch die Aufmerksamkeit der hübschen Verkäuferin im Warenhaus wollt Ihr ganz nebenbei erwerben...
Doch vor dem sozialen Aufstieg steht der Fleiß: Eure ersten Expeditionen in den Turm verlaufen frustrierend, obwohl sich Euch gleich am Eingang das ehemalige Monsters Eures Vaters anschließt. Immer und immer wieder sinkt Ihr unter den Attacken der kriechenden, hüpfenden und fliegenden Feinde in den Staub, werdet vergiftet oder betäubt. Wenn die Hitpoints zur Neige gehen, werdet Ihr und Euer Monster ins Dorf zurückversetzt und wacht im Haus Eurer Mutter wieder auf. Alle Schätze, die Ihr im Turm gefunden habt, sind jedoch verschwunden. Lediglich die wachsende Stärke Eures Monsters beweist, daß Ihr im Turm gewesen seid.
Doch mit jedem Anlauf lernt Ihr den vor Euch liegenden Gefahren besser zu trotzen: Der Turm besteht aus labyrinthartigen Stockwerken, jeweils ein gehei-



Rundenbasierte Duelle unterbrechen die Turmwanderung: Dank Eures Monsters habt Ihr die besseren Karten.

HOT Line

ÜBERLEBEN IM TURM: Geht Ihr schwer angeschlagen aus einem Kampf hervor, schaltet Ihr die künstliche Intelligenz Eures Monsters auf Stufe 4 oder 5. Dann greift Euer Wesen selbständig an und schützt Euch vor dem Todesstoß. Achtet aber darauf, daß die eigenen Attacken nun deutlich schwächer sind: Nur auf KI-Stufe 3 verstärkt Euer Monster jeden Schlag durch Magie. Außerdem strengt der dauernde Einsatz auf Stufe Vier oder Fünf Euren Helfer an: Seid Ihr wieder geheilt, schaltet Ihr besser auf mittlere KI zurück und kümmert Euch selbst um die Feinde. Euer Monster kann durch Erschöpfung verschwinden oder (vor allem auf KI 5) von Euch getrennt werden: Steht Ihr plötzlich ohne Monster da, raten wir Euch, den Turm schnell zu verlassen. Für Solisten sind die Labyrinthe zu gefährlich, nur mit Rückzug aus dem Dungeon (via Wind-Kristall) sichert Ihr Eure Beute. Um die überstürzte Flucht zu vermeiden, überprüft Ihr nicht nur regelmäßig Euren HP-Zustand, sondern auch das Befinden Eures Monsters: Auch seine HPs heilen von allein; fallen auch die MPs unter 20, müßt Ihr das treue Wesen schleunigst füttern!







Vom armen Schlucker zum Millionär: Anfangs lachen Euch die Handwerker aus, später werdet Ihr zum guten Kunden: Beim Möbelkauf (Mitte) oder der Planung des Neubaus (rechts).



Schöner Wohnen: Um Euer Zimmer stilgerecht einzurichten, laßt Ihr Euch Teppiche, Wandgemälde und Tapeten frei Haus liefern – später wird ausgebaut (kleines Bild oben).



Von der Froschverwandlung bis zu Hypnose: Magie spielt in "Azure Dreams" eine wichtige Rolle. Hier ein Schutzzauber.

mer Punkt dient als Aufzug in die nächste Ebene. In isometrischer 3D-Perspektive erstrecken sich vor Euch Brücken, Gänge und Hallen, in denen Ungeheuer jeder Kategorie patrouillieren, aber auch Waffen, Heilmittel und Schätze lagern. Mit Eurem gezähmten Monster an der Seite rafft Ihr zusammen, was Ihr könnt und sucht dann nach einem Windkristall: Da der Turm zwar einen Ein-, aber keinen Ausgang besitzt, könnt Ihr Eure Beute nur mit Hilfe dieses magischen Klunkers ins Dorf zurückbringen. Findet Ihr keinen Edelstein, sinkt Ihr früher oder später erschöpft zu Boden und verliert Eure gesammelten Objekte – alle Mühe war vergebens. Eine weitere Besonderheit des Turms liegt in der Tatsache, daß sich die Stockwerke vor jedem Besuch neu arrangieren. Fleißiges Kartenzeichnen bringt also nichts: Sowohl der Grundriß, als auch die Verteilung der Schätze ändert sich von Mal zu Mal. Neben magischen Schwerter, Kräutern und Zauberkugel gilt Euer Augenmerk den seltenen Monstereiern: Diese findet Ihr nur, wenn Ihr mehrere Levels bis in den letzten Winkel durchstöbert und dazu den Blickwinkel wechselt, um hinter Wände und Felsen zu schauen.

An Ort und Stelle ausgebrütet, entschlüpfen den Eiern Monster, die Euch treu ergeben sind. Euer Monsterhalsband hat aber nur Macht über jeweils eine Ungeheuer-Begleitung, so daß Ihr zwischen den verschiedenen Wesen in Eurem Rucksack je nach Situation umschaltet. Außerdem ist es möglich, zwei Monster zu einem einzigen, neuen Wesen zu verschmelzen. Dabei entstehen oft schwache Mißgeburten, aber auch wundersame Erscheinungen mit vielfältigen Talenten. Wie Euer erstes Monster, werden auch Neuerwerbungen durch wiederholte Turmbesuche trainiert, erhalten Erfahrungspunkte und damit neue Kräfte. Habt Ihr keinen Bedarf mehr an Monstern (z.B. weil der heimische Stall voll ist und Euch das Geld für einen Anbau fehlt), verkauft Ihr die unausgebrüteten Eier für gutes Geld. Ihr wollt wissen, was Euch in diesem Fall entgeht? Kein Problem: Eure kleine Schwester besitzt ein Bilderbuch, das alle Monsterrassen und -fähigkeiten in Wort und Bild erklärt. Bevor Ihr Monster oder Eier losschlagt, blättert Ihr in dieser Schwarte. Doch was tun mit all der frisch verdienten Kohle? Hier bietet Euch "Azure Dreams" mehr Möglichkeiten als jedes andere Fantasy-Rollenspiel. Ihr stöbert im Möbelgeschäft und richtet Eure Bude mit Gemälden, ausgestopftem Reh und TV-Kristallkugel zünftig ein, schenkt Eurer Mutter einen neuen Anbau oder spendet dem Dorf ein Krankenhaus. So vergeht Euren Mitbürgern im Lauf der Zeit der Spott, und sie erkennen in Euch einen würdigen Nachfolger für den berühmten Vater. Verhaltet Ihr Euch edel und gut, fliegen Euch bald alle Herzen zu. Am Ende des Spiels steht das Happy End im Kreis der Familie. *wi*



Blumen für die Angebetete: Während die Gäste schmatzen, macht Ihr die leckere Bedienung an.

Endlich mal ein neuer Ansatz: Während sich in anderen Rollenspielen nur die Helden entwickeln, verändert sich in "Azure Dreams" die Umwelt, nicht Eure körperliche Stärke, sondern die Eurer Monster und Euer Status in der Gemeinde. Witzig, daß Ihr Euren Lebensstil selbst bestimmt und dieser das Dorfgeschehen beeinflußt: Vergnügungssüchtige Spieler tragen ihr Gold ins Restaurant und knüpfen dabei zwischenmenschliche Kontakte, soziale Naturen spendieren der Stadt ein Krankenhaus, Praktiker errichten einen neuen Monsterstall – auf jeden Spielertyp wartet eine individuelle Karriere. Davor liegen jedoch endlose Turmbesuche und Metzeleien. Trotz vieler Fallen und Magie ist die Action im Turm zuweilen monoton, die an "Suikoden"-angelehnte Grafik nicht perfekt: Wie Ihr sie auch dreht und wendet – Übersicht habt Ihr im Dungeon nie.

WINNIE FORSTER



Die neureiche Zaubergöre Selfi gehört zu Euren ärgsten Feinden. Ihr Spott nervt, zum Glück hegen...



...andere Dorfbewohner mehr Vertrauen und Sympathie für zu Euch. Schließlich denkt Ihr schon ans Heiraten!



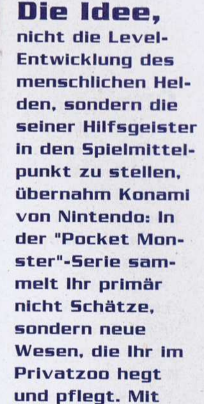
SPIELSPASS 77%

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	68%
SOUND	49%

Mischung aus sozialer Simulation und Pokemon-Rollenspiel: Die ungewöhnliche Mechanik lädt zur freien Persönlichkeitsentfaltung.

AB 12

Die Idee, nicht die Level-Entwicklung des menschlichen Helden, sondern die seiner Hilfsgeister in den Spielmittelpunkt zu stellen, übernahm Konami von Nintendo: In der "Pocket Monster"-Serie sammelt Ihr primär nicht Schätze, sondern neue Wesen, die Ihr im Privatzoo hegt und pflegt. Mit jedem Kampf werden die Taschenmonster mächtiger, die Suche nach dem ultimativen "Pokemon" sorgt für wochenlange Motivation. Nach dem großen "Pokemon"-Erfolg sind in Japan mittlerweile zahlreiche Rollenspiele erschienen, in denen sich alles um Fund und Zucht fantastischer Kreaturen dreht (Tecmos "Monster Farmer"). Nintendo selbst möchte seine Game-Boy-"Pokemon"-Serie nun auch in die USA und vielleicht sogar nach Deutschland bringen.





Nintendos "Pokemon"-Spiele für den Game Boy standen "Azure Dreams" Pate.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Breath of Fire 3



Freie Energie statt Gengemüse: Die Kristalle beschleunigen das Wachstum der Pflanzen und sind in Gärten installiert.



Augenkopf Glazer brutzelt die MAN!AC-Helden mit seinem Laserstrahl: Beschäftigt einen Helden mit der Heilkunst, und seine wechselnden Attacken verpuffen.

Über den geheimen "Willenskraft"-Faktor sollte jeder "Breath of Fire 3"-Spieler Bescheid wissen, denn er kann im entscheidenden Augenblick Euer Leben (bzw. den Spielstand) retten: Eure Willenskraft wird im Statusmenü nicht genannt, steigt aber mit der Erfahrung. Wenn einer Eurer Schützlinge im Kampf niedergestreckt wird, kann er durch seine Willenskraft mit einem Lebenspunkt wiederauferstehen. Je höher Eure Willenskraft, desto geringer sind auch die Chancen auf einen Amoklauf, wenn Euer Schützling vom Zauber verwirrt ist.

PS Mit "Breath of Fire 3" ist Capcoms Rollenspieltrilogie komplett: Wahrend sich die ersten beiden Teile (nur für das Super-NES erschienen) optisch und spielerisch ähnelten, erwartet Euch in der dritten Episode ein völlig neuartiges Spielkonzept, das Euch weitab von "Final Fantasy 7" & Co. mit "echten" 3D-Kerkern fordert.

Geschichtsunterricht: Die Welt von "Breath of Fire" wurde von vielen Kriegen gebeutelt. Anlaß waren grundsätzlich Streitigkeiten zwischen den verschiedenen Rassen, wie z.B. den Fisch-, Vogel- und Löwenmenschen. Lange vor dem ersten "Breath of Fire"-Teil forderten die Drachenmenschen die Weltherrschaft und zwangen die übrigen Rassen zur Schlacht. Mit vereinten Kräften wurden die Imperialisten besiegt und ausgerottet, die wenigen Überlebenden und ihre Nachkommen gelten als vogelfrei. Nach dem schrecklichen Krieg wurde der Weltfriede vereinbart, jedermann konnte ohne Angst vor Überfällen seinem Handwerk nachgehen. Mit der Zeit verloren die unterschiedlichen Halbmenschen ihre animalischen Eigenschaften und wuchsen zu einer gemeinschaftlichen Weltbevölkerung zusammen. Nur noch optisch läßt sich bei einzelnen Personen die Herkunft erahnen. In wenigen Auserwählten schlummern jedoch bis heute die Kräfte der alten Völker und warten auf eine Gelegenheit, wiederentdeckt zu werden. "Breath of Fire 3" spielt lange nach den zwei Vorgängern, Sense und Dreschflegel sind dem Fortschritt gewichen. Als Weisenkind Ryu entdeckt Ihr eine Zivilisation, die kurz vor dem Industriezeitalter steht.



Die einsamen Zaubermeister lehren Euch mächtige Magiesprüche: Sucht nach Fragezeichen-Feldern auf der Karte.

Das Spiel fesselt Euch mit putzig animierten Gags, eindrucksvollen Kampf-FX und den ausgefallenen Zwischenspielen (z.B. vor Wachen flüchten) bis in den frühen Morgen vor den Bildschirm. Auch das ausgefeilte Kampfsystem mit den erlernbaren Manövern ist lobenswert, denn hier habt Ihr auffallend viel Freiraum beim Sammeln und Optimieren. Im Vergleich zur kompetenten Konkurrenz stören zwei Mankos die Atmosphäre: Erstens sind die Pseudo-Abkürzungen ein Witz, und zweitens schreiben die Gefährten Eurem Baby-Helden jeden Schritt vor. Für Kids mag diese Art der Spielführung geeignet sein, als mündiger Rollenspieler möchte ich mir meine Ziele aber selbst setzen - die anderen sollen nach meiner Pfeife tanzen! Eine relaxte Angelpause mit fideler Schunkelmusik beschwichtigt jedoch mein rebellisches Gemüt.

OLIVER EHRLE



Ryu in der Todesarena: Um Euch freizukaufen, müßt Ihr drei Monsterteams im Kampfpalast besiegen.

ANGELN ALS BROTVERDIENST

Petri Heil!

Die Kunst des Fischens ist nicht nur Thema von Videospielen und Handhelds, sondern auch eine wichtige Einnahmequelle in "Breath of Fire 3": 17 Angelplätze gibt es in Ryu's Welt zu entdecken, 23 verschiedene Fischsorten dürft Ihr an Land ziehen. Um die großen Brocken herauszufischen, benötigt Ihr ein reichhaltiges Sortiment an Angeln und Ködern. Der mächtigste Fang ist einem 180cm langer Zwergwal. In der Stadt bieten Euch die Händler Höchstpreise für große Fische, Ihr setzt sie aber auch im Kampf ein: Der Teufelsfisch explodiert beim Aufschlag und sprengt Eure Feinde, ein herzhafter Biß in die Walflosse macht Euch stark für künftige Schlachten. Das Angeln ist einfach: Per Knopfdruck werft Ihr den Köder aus und zieht ihn wieder ein, mit dem Steuerkreuz lenkt Ihr ihn zu verdächtigen Schatten im Wasser. Hat ein Barsch angebissen, zieht Ihr den Fang ein und achtet dabei stets auf die Leinenspannung: Bei Problemen korrigiert Ihr den Spulenwiderstand durch kurzes Steuerkreuz-Tippen.





Hört nicht auf die lieben Worte des Feen-Delphins: Nach einem Plausch verwandelt er sich in ein abscheuliches Meeresungeheuer.



Outing an der königlichen Tafel: Die Prinzessin klärt den Herrscher über Ryus verpönte Abstammung auf.

Helden und Tölpel: Dem wüsten Pöbel entkommen, beginnt Ihr die Suche nach Eurer Herkunft und Identität als hilfloser Hosenmatz. Erst später wachst Ihr zu einem stattlichen Jüngling heran. Deshalb führen Euch von Beginn an erfahrene Kampfgenossen durch das Abenteuer: Die tolpatschigen Wegelagerer Rei und Teepo lesen Euch im Wald auf und weisen Euch die ersten Schritte. Als geborener Kämpfer führt Ryu Messer und Schwert mit sich, um störende Büsche und Geäst aus dem Weg zu räumen. Auch Eure Weggefährten haben individuelle Fähigkeiten wie Schieben oder Zauberblitz, die Euch den Weg zu verborgenen Schätzen öffnen. Ihre wahren Kräfte offenbaren Eure Schützlinge jedoch erst im Kampf: Neben der Attacke mit der Waffe, der Abwehr mit dem Schild und der Zuhilfenahme von Geheimwaffen (vom Heilkraut bis zum Molotov-Cocktail), besitzt jeder Held Spezialmanöver. Mit Eissturm- und Feuerregenmagie friert und flambiert Ihr die Baummonster und Zwergritter zu Tode. Auch defensive Zaubersprüche beherrscht Euer Rudel und schafft damit magische Barrieren oder bricht die Verteidigung des Gegners. Sammelt Ihr die nötigen Zauberkristalle, verwandelt sich Ryu in einen Drachen und beeindruckt mit Flammenatem und Prankenhieb. Special-Moves wie Sprungattacke und Doppelschlag klaut Ihr Euren Kontrahenten mit der praktischen Lernoption – damit ist jedoch einer Eurer Streiter zum Nichtstun verdammt. Trotzdem solltet Ihr die Feindbeobachtung nie vergessen, denn die erlernten Specials kosten Euch nur wenige Magiepunkte und sind im Gegensatz zur aufwenigen Drachentransformation für Zufallsbegegnungen bestens geeignet. Dabei kann jedes Manöver nur von einem bestimmten Schützling erlernt werden, nur mit der raren Kampfkunst-Tinte dürft Ihr Euer Wissen niederschreiben und den Kumpanen zur Verfügung stellen. Die Auswahl ist immer schwer, denn Eure Kollegen verweilen je nach Schicksal nur wenige Spielstunden an Eurer Seite und wandern anschließend in Knast, Sklaverei oder gar in den Kochtopf. Achtet auf die Persönlichkeit Eurer Weggefährten und Ihr erkennt schnell, wer wegen seines Leichtsinns büßen muß.


Komplizierte Technik: Um den Generator des Leuchtturms anzuwerfen, müßt Ihr den Oszylographen einstellen.


Die Reparatur des Leuchtturms ermöglicht freie Hochseeschiffahrt: Der Weg zu neuen Kontinenten ist offen!

Auch ein einfaches "Sim City" ist in "Breath of Fire 3" eingebaut: Als Bürgermeister befehlt Ihr den Einwohnern Gebäude zu errichten, Tiere zu jagen und Land zu bebauen. Die Früchte erntet Ihr in Form von Neugeborenen und zureisenden Steuerzahlern.



Der Weg durchs Gebirge ist beschwerlich: Nur auf offener Flur könnt Ihr Euer Lager aufschlagen, Euch von den Strapazen erholen und den Spielstand speichern.



ROLLENSPIELE IM VERGLEICH

Titel	Suikoden	Final Fantasy 7	Wild Arms	Breath of Fire 3
System	Playstation	Playstation	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1997	1997	1998	1998
FEATURES				
Anzahl der Helden	108	9	3	7
Party-Größe	5	3	3	3
Übersichtskarte	Ja	Ja	Ja	Nein
Feindattacken erlernbar	Nein	Ja	Nein	Ja
Actionsequenzen	Nein	Ja	Nein	Ja
Puzzlespiele	Nein	Ja	Ja	Ja
FEATURES-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆	★★★★★
TECHNIK				
FMV-Sequenzen	Nein	Ja	nur Abspann	Nein
Charaktergrafik	Bitmap	Polygon	Bitmap	Bitmap
Hintergrundgrafik	Bitmap	Bitmap	Bitmap	Polygon
Perspektive	von oben	verschieden	von oben	isometrisch
Hintergrundmusik	programmiert	von CD	programmiert	programmiert
TECHNIK-WERTUNG	★★☆☆☆	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆
HANDLUNG				
Nebenabenteuer	Nein	Ja	Ja	Ja
wechselnde Gefährten	Ja	Ja	Nein	Ja
Zeitreisen	Ja	Nein	Nein	Nein
HANDLUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★★★★★	★★★★★	★★★★☆
FAZIT	Sucht die 108 Sympathisanten: Optisch flaches Nippon-Rollenspiel in 16-Bit-Tradition, das mit dramaturgisch cleverem Plot und ausgewogenem Design überzeugt.	Prunkvolles Render-Rollenspiel mit dichter Handlung, massig Action- und Strategieeinlagen sowie dramatischen FMV-Sequenzen, die mit der Spielgrafik verschmelzen.	Spannendes Rollenspiel mit Action-Adventure-Einflüssen: Knackige Rätsel, Schätzegespickte Kerker und individuelle Nebenepisoden. Leider ist es grafisch schlicht.	Lachen, bis die Backen schmerzen: Detailverliebtes Fantasy-Rollenspiel für die jüngere Generation mit ausgefallener Oberwelt/Level-Architektur und unkomplizierter Story.

In 16 Bit-Tagen waren die zwei "Breath of Fire"-Episoden neben der "Final Fantasy"-Serie ein Pflichtkauf für alle Super-NES-Besitzer mit Rollenspielneigung. Die Vorgänger verzichteten jedoch größtenteils auf Gags.

Grafisch unspektakulär: "Breath of Fire" erschien 1993 für das Super NES.



Den Nachfolger "Breath of Fire 2" veröffentlichte Capcom erst 1995.

Ländereien und Kerker: Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist "Breath of Fire 3" ähnlich einem Jump'n'Run in Oberwelt und Levels (Schauplätze) eingeteilt. Aus isometrischer Perspektive marschiert Ihr durch die malerische Bitmap-Oberwelt, wo Ihr vor Angriffen bedrohlicher Monster geschützt seid. Auf Wiesen und am Strand schlagt Ihr Euer Zelt auf, wo Ihr Euch erholt, die Weggefährten wechselt und den Spielstand speichert. Wollt Ihr eine neue Stadt oder einen Pfad passieren, müßt Ihr ihn erst freispielen. Hierfür wird in eine 3D-Welt umgeblendet, die aus Polygonen zusammengeschustert und mit Bitmap-Pflanzen ausgeschmückt ist. Um in den toten Winkel hinter einem Haus oder einem Baum zu blicken, haltet Ihr die R1-Taste gedrückt und verschiebt die Kamera mit dem Steuerkreuz. Nach den ersten zwei Spielstunden verstecken sich alle Gegenstände hinter Mauervorsprüngen und Büschen. Besonders große Flächen wie z.B. Wälder sind in mehrere Bezirke unterteilt, die durch Türen oder markierte Pfade miteinander verbunden sind.



Der Feind ist sprachlos: In Drachengestalt brät Ryu die Golems wie zwei Schnitzel in der Pfanne.



Durch die isometrische Perspektive steht Ihr am Rand eines Bezirks vor einem Abgrund, wie die Strategiestreiter aus "Final Fantasy Tactics". Hier seid Ihr auch den kampflustigen Gnomen und Golems ausgeliefert, die stets über Euch herfallen. Dabei wird nicht in eine Kampfarena umgeblendet, sondern lediglich die Formation Eurer Truppe korrigiert. Eure Kontrahenten erscheinen aus dem Nichts vor Euch und verschwinden auch gleich wieder, wenn sich z.B. eine Mauer im Sichtfeld befindet. Dann helfen Euch nur ihre Energiebalken.



Wirrwarr aus Abkürzungen und Lautschrift: Die deutschen Texte machen den Einkauf zum Rätselraten.

Sprachschatz: "Breath of Fire 3" richtet sich in erster Linie an das junge Publikum, davon zeugt der freizügige Gebrauch von umgangssprachlichen Formulierungen. Sätze wie "Haste 'ne Gelegenheit verpaßt" häufen sich. Da alle Protagonisten mit dem Baby-Helden sprechen, paßt dieser Umgangston zum Spiel. Abstrakte Formulierungen (wie "Braucht Ihr Objekte?") kommen dagegen selten vor.
Gelegentlich wendet sich das Spiel persönlich an Euch, z.B. wenn Ihr einen Schatz entdeckt. In diesem Fall werdet Ihr per "Sie" angesprochen, was Euch von dem Abenteuer etwas ausgrenzt. Die zahlreichen Gags sind auch in deutscher Sprache spritzig, meist handelt es sich um Situationskomik mit putzigen Animationen. Die Programmierer haben sich nicht die Mühe gemacht, die Größe der Textkästen den deutschen Texten anzupassen: Deshalb behielten die meisten Monster ihre englischen Namen, Gegenstände und Kommandos wurden mit komplizierten Abkürzungen und Lautschriften in die Textfenster gequetscht. Kleiner Trost: Auch die US-Fassung ist von Abkürzungen gezeichnet. *oe*











Hafenarbeiter Beyd heuert Euch nach der Keilerei mit dem Inselrowdie als Kampftrainer an, die Stunden finden um Mitternacht auf dem Dorfplatz statt: Nach ein paar Nächten stellt er sich seinem Widersacher und wird nach dem Kampf (rechts) zum Thronnachfolger ernannt.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Eurocom, USA

Cruis'n World





Drifts auf Knopfdruck (oben) und spektakuläre Tricksprünge lockern die Spazierfahrt auf.

N64 Die "Cruis'n USA"-Truppe bricht zur Welttournee auf: Auf 14 Strecken in aller Herren Länder kämpft Ihr um den Sieg und vermeidet Crashs mit entgegenkommenden Sonntagsfahrern. Leider sind alle zwölf wählbaren Flitzer, vom "Kamikaze AWD" bis zum "Rhino 4x4"-Truck, in der Grundversion lahme Gurken: Zwar rast Ihr mit angeblich 140 Meilen durch die Pampa, doch auch in engen Kurven tretet Ihr voll auf das Gaspedal. Das Geschehen bleibt trotzdem gemächlich und überschaubar: Ihr "cruist" auf den breiten Highways dahin – ein entspannender Zeitvertreib, der oftmals jäh von Frontalzusammenstößen unterbrochen wird. Bei denen segeln die Beteiligten meterhoch durch die Luft: Doch keine Angst, bei diesen Comic-Zwischenfällen passiert keinem etwas, Kollisionen vermiesen Euch lediglich die Plazierung. Übt den Kursverlauf besser erst beim Zeitfahren mit eingebautem Ghost-Mobil!

Im "Cruise the World"-Modus tuckert Ihr über alle Strecken, verbessert den Highscore und hebt schließlich in den Weltraum ab. Bei der Meisterschaft hingegen habt Ihr die Chance, durch gute Plazierungen und wahnwitzige 360-Grad-Dreher in der Luft Punkte zu sammeln, die Ihr in neue Lackierung und Motorleistung investiert. Hier stehen Euch pro Rennen drei Nitro-Booster zu Verfügung, die stärker sind als unbegrenzt verfügbare "Wheelies", sprich kraftvolle Beschleunigungsspurts. *cb*

! Die Cruiser greifen bei ihrem simplen Ausflug tief in die Klischee-Mottenkiste, doch hinter donnernden Sowjet-Kampfjets, australischen Känguruhs und Burnouts lauert ein primitives Fahrkonzept. Das Rennspiel wird mit Vollgasfahren und Ausweichen auf das Niveau von 1988 zurückgeworfen – das ist zwar kurzzeitig unterhaltsam, birgt aber kaum Anreiz für längere Fahrten. Während der stets flüssigen, aber langsamen Spazierfahrt durch die Pop-Up-Szenarios nervt die nicht nachvollziehbare Gegner-Geschwindigkeit: In Eurer anfangs lahmen Krücke werdet Ihr trotz Vollgas (!) von CPU-Corvettes überholt und habt kaum Chancen, diese mit Geschick wieder einzuholen. Mir hat's einige Stunden Spaß gemacht, doch der Automat war spannender.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS	65%
HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	54%
SOUND	64%

128 BIT 64 · RUMBLE · AB 6

Pop-Up-Rennen um die Welt: Geruhsame Cartoon-Spazierfahrt, die durch grafische Abwechslung, nicht durch Finesse unterhält.

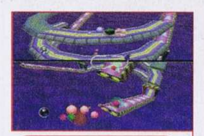
Andere Versionen

Entwickler: Iguana, GB

Iggy´s Reckin´ Balls

Ring frei:

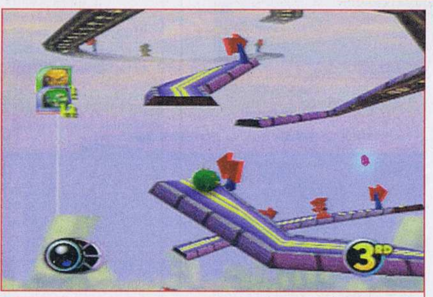
Im Multispieler-Modus bekämpft Ihr Euch gegenseitig in Arenen, die speziell für mehrere Spieler designt wurden. Jeder Reckin' Ball zieht drei Ballons hinter sich her. Ziel ist es, die Ballons der Gegner durch geschickten Einsatz der Extras oder mit dem Greifarm zu zerstören. Wer als letzter übrig bleibt hat das Duell gewonnen.



Die Mehrspieler-Arenen bestehen aus übereinander gestapelten Rundkursen

N64 „Iggy's Reckin' Balls" gehört zu den seltenen Spielen, die auf einer frischen Idee basieren: Vier kugelrunde Rennroller purzeln durch aberwitzige, extrem verschlungene Kurse. Wer als erster über die Ziellinie kullert, erhält die meisten Punkte im Kampf um die Meisterschaft. 120 Achterbahnen in dreidimensionaler Optik fordern Euer Geschick mit dem Joypad und verlangen äußerste Konzentration. Die Kurse sind gespickt mit Fallen und Hindernissen: Streckenteile rotieren von Euch weg oder fahren wie ein Aufzug auf und ab. Rote und gelbe Stopper marschieren über die Piste; rauscht Ihr dagegen, verliert Ihr kostbare Zeit. Um heil ans Ziel zu kommen, ist jeder Reckin' Ball mit einem ausfahrbaren Greifarm gewappnet. Mit ihm zieht Ihr Euch auf höhere Ebenen oder greift einen der Konkurrenten, beutelt ihn durch die Luft und werft ihn einige Stockwerke nach unten.

Gemein: Die Reckin' Balls können sich nicht an jeder beliebigen Stelle mit dem Arm festhalten – meist sind es nur kurze Abschnitte, die Ihr erst finden müßt. Glücklicherweise zeigt Euch ein dicker Pfeil, wo´s weiter geht. Für jeden Durchlauf stehen Euch fünf Turbos zur Verfügung: Einmal aktiviert, zieht Euer Renner der Konkurrenz mühelos davon. Auf der Piste bleibt Eure Kugel immer brav in der Mitte, rollt Ihr über einen Abgrund, rettet Euch eine hilfsbereite Mücke und setzt Euch wieder sicher auf der Strecke ab.



Um heil über solche Abgründe zu kommen ist exaktes Timing nötig. Springt Ihr zu früh, greift Euer Arm ins Leere.

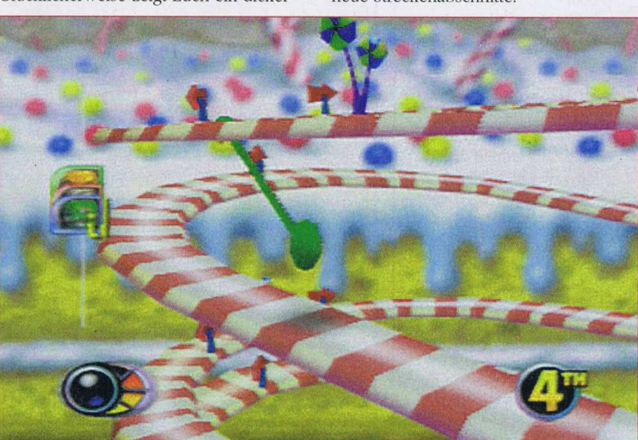
Seltsame Maschinen bringen Euch weiter: Ventilatoren blasen Euch einige Etagen aufwärts; in Seifenblasen eingeschlossen schwebt Ihr dem Ziel entgegen und Teleporter beamen Euch auf neue Streckenabschnitte.



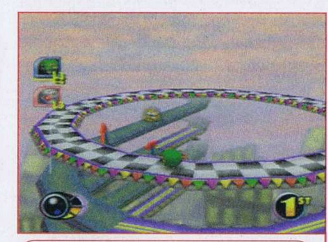
Auf den roten Bahnabschnitten wird kräftig beschleunigt: Nach Iggys Attacke sieht Sunny nur noch Sternchen.

Um etwas mehr Würze ins Spiel zu bringen, sammelt Ihr Extras. Kugelt Ihr über einen goldenen Stern, wird per Zufallsgenerator eines der zehn Extras ausgewählt. Auf Knopfdruck setzt Ihr den Bonus ein: Ihr bremst die Gegner mit Schüssen, lähmt sie für ein paar wichtige Sekunden oder schrumpft sie auf Murmelgröße – danach überrollt Ihr sie gnadenlos!

Um in den Genuß der letzten sieben Welten zu kommen, müßt Ihr alle vorhergehenden Spielstufen als Sieger beenden. Der Lohn: Noch bei der Ehrung bekommt Ihr geheime Tips für den nächsten Kurs. *au*



Praktische Gliedmaßen: Der ausfahrbare Arm hebelt Euch nach oben oder setzt Euch auf einer tieferen Plattform ab.



Dieser Kurs muß mehrmals abgerollt werden: An der Zielplattform erwartet Euch der Teleport zurück zum Start.

„Iggy's Reckin' Balls" ist ein rundum gelungenes N64-Vergnügen - abseits ausgetretener Genre-Pfade: Das unkomplizierte Spielprinzip, die blitzschnelle 3D-Grafik und ein cooler Techno-Beat begeistern nicht nur Fans von Geschicklichkeitsspielen. Da Ihr Euch die letzten sieben Welten erspielen müßt, steigt die Motivation ungemein und damit der „Nur noch ein Versuch"-Suchtfaktor. Der Schwierigkeitsgrad erhöht sich kontinuierlich von Welt zu Welt, ab der dritten Spielstufe kommt Ihr ohne fundierte Bahnkenntnis nicht mehr weiter. Sehr gut gefällt mir, daß die Strecken nicht linear sind - es gibt immer neue Abzweigungen zu entdecken. Nur der Multiplayer-Modus erfüllt nicht ganz meine Erwartungen: Ohne Riesenbildschirm sind die Ausschnitte zu winzig, neben der Hintergrundgrafik geht dabei auch die Übersicht verloren.

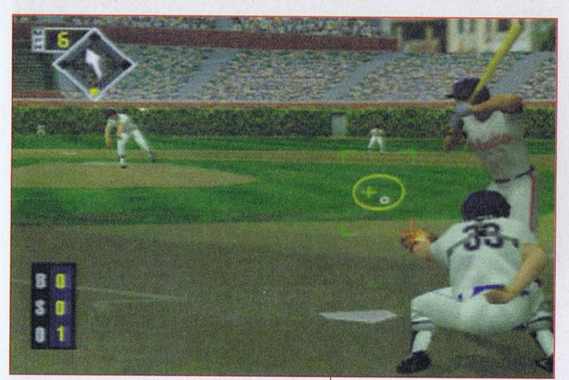
ANDREAS ULRICH



Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Iguana, USA

All Star Baseball '99



Der Pitcher zielt auf den weißen Kreis, das gelbe Oval ist der Trefferbereich des Batters.



N64 Mutig: Acclaim veröffentlicht ihre neueste Baseball-Simulation als deutsches PAL- Modul. Fans erwartet eine aufreibende Saison, bis zur World-Series sind es immerhin 162 Spiele. Dauert Euch das zu lange, dann verkürzt Ihr die Spielzeit auf 13, 26 oder 87 Begegnungen.

Jeder Pitcher verfügt über vier unterschiedliche Würfe, mit einem Cursor plaziert Ihr den Ball in der Strike-Zone. Einmal geworfen, könnt Ihr die Flugbahn nicht mehr beeinflussen. Echte Profis verzichten auf diese Hilfe und verlassen sich auf Ihr Auge. Ein Diagramm zeigt Euch zu jedem Batter, in welchem Teil der Strike-Zone er den Ball am sichersten trifft – dort solltet Ihr ihn also besser nicht hinwerfen. Eine "Stamina"-Leiste klärt Euch über die körperliche Verfassung des Werfers auf; sinkt sie in den roten Bereich, kommt es zu „Wild Pitches" oder sogar einem „Balk".

Beim Schlagen wählt Ihr zwischen sicherem Schwung oder gnadenlosem Power-Hit. Auch hier lenkt Ihr eine Markierung über die Strike-Zone. Befindet sich der Ball beim Schwung nicht im Cursor-Bereich, habt Ihr keine Treffer-Chance. Je nach "Batting Average" ist der Cursor unterschiedlich groß, und der Ball entsprechend leichter zu treffen. *au*

! Grafik und Animationen von „All Star Baseball" verbinden sich zur besten Sportoptik, die ich je auf einer Konsole gesehen habe. Noch nie spurteten Athleten ähnlich realistisch über ein virtuelles Spielfeld - ein dickes Lob an die Entwickler. Leider sind damit die positiven weitgehend beleuchtet, denn Zeit für eine vernünftige Baseball-Intelligenz blieb Iguana nicht mehr. Katastrophale Fehler degradieren die MLB-Spieler auf Minor-League-Niveau. Jeder Baserunner läßt sich „picken", läuft hirnlos in unnötige „Double Plays" und hat keine Ahnung von einem „Tag up Play". Runs werden meist nur durch Homeruns erzieht - das spricht nicht für ein ausgewogenes Spieldesign. Nur im Mehrspieler-Modus stört das nicht, da Ihr hier das komplette Team steuert.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 69%

64 BIT 128 · RUMBLE · AB 12

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	88%
SOUND	67%

Grafisch überwältigende Sportsimulation mit dümmlichen CPU-Spielern. Im Multiplayer-Modus deutlich spaßiger.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Shen

Power Soccer '98



Die Spieler nehmen das Leder selbständig an. Drückt Ihr auf die Schußtaste, halten sie volley aufs Tor.



PS WM, Championsleague, Cup der Pokalsieger und UEFA-Cup: In Menüs stellt Ihr Wetter und Tageszeit ein, variiert die Schiedsrichterstrenge und legt die Dauer einer Halbzeit fest. An der Steuerung wurde etwas gefeilt: Bei langen Pässen und Torschüssen baut sich jetzt eine Powerleiste auf. Erst wenn Ihr den Button loslaßt, donnert Ihr auf den Ball. Über Knopfkombinationen leitet Ihr einen Doppelpaß ein, überlistet den Gegner mit einem Hackentrick oder kickt einen Steilpaß in den Strafraum. In der Verteidigung stibitzt Ihr dem Gegner den Ball oder springt ihm grob in die Fersen – der verletzte Gegner wird vom Platz getragen, Euch winkt die gelbe Karte.

Im Spielmenü holt Ihr frische Spieler von der Bank und legt die Strategie fest. Je nach Offensiv- oder Devensivtaktik plaziert Ihr Sturm-, Mittelfeld- und Verteidigungsreihen. In-Game-Strategien dürfen nicht fehlen: Auf Anweisung locken Eure Kicker den Gegner in die Abseitsfalle oder stürmen unermüdlich, um z.B. einen Rückstand aufzuholen.

Vier dynamische Kameraperspektiven zeigen das Spielgeschehen; wollt Ihr näher an den Ball, zoomt Ihr per Knopfdruck ins Spiel. Auch in diesem Jahr wird Psygnosis' virtuelle WM von RTL-Moderator Marcel Reif kommentiert. *au*

! "Power Soccer '98" wurde anscheinend unter WM-Zeitdruck voreilig abgeschlossen, anders kann ich mir die lausige Fortsetzung nicht erklären. Damit das Spiel nicht im Torrausch untergeht, bekam der Torhüter magnetische Handschuhe: Bälle, die eigentlich schon im Netz zappeln, biegen auf den letzten Zentimetern noch scharf in die Hände des Torhüters ab - so trifft Oliver Bierhoff auch dann nicht, wenn er ganz alleine vor dem Tor steht. Von Euren Mitspielern bekommt Ihr kaum Unterstützung: Desinteressiert lungern sie auf dem Rasen herum und denken nicht daran, sich den freien Ball zu schnappen. Verteidiger verharren angewurzelt auf der Außenposition, während in der Mitte ein Stürmer auf das Tor zu sprintet. Eine große Enttäuschung.



ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 49%

D · AB 6

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	57%
SOUND	59%

Enttäuschende Fortsetzung der Fußballserie. Ballphysik, Spielerintelligenz und Spielspaß kicken nur auf Bezirksliga-Niveau.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Whoopee Camp, J • Spieldesign & Produzent: Tokuro Fujiwara

Tombi

Für Europa und die USA wurden an "Tombi" einige kosmetische Änderungen vorgenommen: Neben kräftigeren Farben (siehe Interview) und neu eingebauter Dual-Shock-Unterstützung bekam das FMV-Intro einen neuen Soundtrack verpaßt. Statt beschwingtem Japano-Pop hört Ihr nun etwas uninspiriertes Hardrock-Geschramme, das entfernt an die Titelmelodie der alten "Wickie"-Zeichentrickserie erinnert. Die Musik im Spiel selbst blieb aber (zum Glück) unverändert.



Was kommt jetzt? Um die Schweinewache in die Falle zu locken, braucht "Tombi" Eure Hilfe.



Mutierte Riesenblumen im Pilzwald: Die Flora jammert und lacht, daß Euch Sehen und Hören vergeht: Nur wenn Ihr den Heilpilz findet, werdet Ihr nicht davon angesteckt.

PS Als in der Welt von „Tombi" die siebenköpfige „Koma"-Schweinebande auftaucht, ist es vorbei mit Friede, Freude, Eierkuchen: Die Ferkel unterjochen die eingeschüchterten Bewohner mit bösartigen Flüchen. Ihrer finsteren Magie fällt auch der junge Urwaldbursche Tombi zum Opfer, die Schweine-Patrouille mopst dem Helden sein wertvolles Goldarmband. Tombi kann das natürlich nicht hinnehmen. Darum zieht er los, um sein Kleinod zurückzuholen und den Rüsseltieren das Handwerk zu legen.
Zu Beginn des Abenteuers trägt Euer muskulöser Held einen Morgenstern als Waffe, meist schlägt er aber mit seiner gefürchteten Beißattacke zu: Dazu springt Ihr auf ein ahnungsloses Opfer, schnappt herzhaft zu und schleudert den Bösewicht mit einem weiteren Knopfdruck weit von Euch. Tombi hat noch mehr urige Talente: Steht ihm eine Wand im Weg, klammert er sich wie eine Klette daran fest und kraxelt hoch. Herabhängende Äste nutzt er für seine Trapezkünste und katapultiert sich so mit genug Schwung nach oben.
Auf der Suche nach der „Koma"-Bande findet Ihr viele Truhen mit wertvollen Extras: Neben wirkungsvolleren Waffen wie einem Bumerang ergattert Tombi auch neue Klamotten, u.a. eine windschnittige Hose, mit der er schneller laufen kann. Besondere Truhen verleihen ihm sogar die Antrittsschnelligkeit wilder Tiere oder enthalten magische Gegenstände: Die wundersamen barmherzigen Flügel" erlauben es Euch, in Windeseile an andere, bereits besuchte Orte zu teleportieren, mit dem „Feuer-Edelstein" dagegen attackiert Tombi als lebende Fackel anstürmende Gegner.
Erwischt Euch ein Unhold, ist Euer Abenteuer noch nicht vorbei: Tombi verliert erst nach vier Feindkontakten eines seiner drei Leben. Nachschub findet Ihr in entlegenen Winkeln oder durch das Lösen besonders kniffliger Rätsel.



Im Bacchus-Dorf unterhaltet Ihr Euch mit den Einwohnern: Unter den übergroßen Hüten verbergen sie ihre Mäusegestalt.

"Das Videospiel ist ein

Interview mit Tokuro Fujiwara

Obwohl über die Hälfte aller Videospiele aus Japan kommt, kennt die fernöstlichen Kreativen hierzulande keiner. Daß es neben Shigeru Miyamoto noch andere helle Köpfe mit langer Erfolgsgeschichte gibt, zeigt der Blick in japanische Magazine: Statt Molyneux, Romero und Perry geben hier die Stars aus dem Sony-, Sega- und Nintendo-Mutterland bereitwillig Interviews. Unter den hunderten von Programmierern, Designern und Produzenten bei Namco, Square & Co. ist Tokuro Fujiwara einer der besten und bekanntesten.
Fujiwara wurde 1961 geboren und betrat als 21jähriger Grafiker bei Konami das Videospiele-Business. Schnell wechselte er vom Art-Department in die Automatenabteilung, wo er mit "Pooyan" eines der schönsten Spiele der frühen 80er-Jahre schuf. Niedliche Schweine spielten hier die Hauptrolle – diesen Tieren ist auch Tombi" gewidmet.
1983 stieß Fujiwara zur neuen Firma Capcom, deren erstem Automaten er Grafik und Konzept spendierte. Mit "Ghosts'n'Goblins" zeichnete er 1985 für eines der bekanntesten Capcom-Spiele verantwortlich, auch alle Nachfolger sowie die Nintendo-Varianten des Grusel-Jump'n'Runs entstanden unter Fujiwaras Führung.
Mit seinen Erfolgen als Designer begann die Karriere als Produzent: Bis 1996 hatte er für Capcom rund 60 Automaten- und Konsolen-Spiele produziert, u.a. "Street Fighter"-Versionen, "Breath of Fire", das Game-Boy-Spiel "Duck Tales" sowie "Resident Evil".
Seine Arbeit als Projektleiter war erfolgreich, doch kreativ nicht befriedigend: Im Mai 1996 verließ Fujiwara seinen langjährigen Arbeitgeber, um mit "Whoopee Camp" ein eigenes Entwicklungsstudio zu gründen. MAN!AC-Mitarbeiter Jörn Möller traf Tokuro Fujiwara (links mit "Tombi"-Skizzen).

Fujiwara-san, Ihr letztes großes Projekt war das Zombie-Spektakel "Resident Evil". Was hat Sie dazu bewogen, jetzt mit "Tombi" ein Spiel für Kinder zu entwickeln?

Fujiwara-San: Während der Arbeit an "Resident Evil" wurde mir bewußt, wie sehr Videospiele sich von ihrer ursprünglichen Idee als Spielzeug entfernt haben. Sie werden immer aufwendiger und ernsthafter. Dabei sollten Spiele eigentlich etwas lustiges sein, womit auch Kinder Spaß haben können – solche Spiele gibt es kaum noch.

Haben Sie etwa ein schlechtes Gewissen?

Nein, gar nicht. Mit "Resident Evil" bin ich bewußt an die Grenze gegangen und habe ein blutiges Horror-Spektakel gemacht – solche Spiele soll es weiterhin geben. Aber ich finde, besonders jüngere Spieler sollten zuerst die Erfahrung machen, das es bei Spielen um Spaß geht. Deshalb wollte ich ein sanftes Spiel machen, wie einen Traum. Danach kann man dann auch etwas kaltes, finsteres wie "RE" spielen. Gewalt in Spielen ist meiner Meinung nach kein Problem, solange die Spieler wissen, daß es nur ein Spiel ist. Dazu soll "Tombi" beitragen.

Viele Spielehersteller bewegen sich zunehmend in Richtung 3D-Welten und Film. Sie setzen mit "Tombi" auf ein eher traditionelles Jump'n'Run.

Es ist interessant, die Stärken des Films einzusetzen, um Spiele spannender zu machen.



Tombi findet sich im stürmischen Gebirge in einer präkeren Lage wieder: Oben lauern Stachelechsen, unten eine gefräßige Pflanze.



In den Lava-Höhlen kommt Ihr nur mit dem Enterhaken weiter. Leider müßt Ihr die Kletterhilfe erst finden...



Ganz oben seht Ihr Tombis vollgepackte Taschen, darunter ein Blick auf die Karte.

Geht Euch ein Leben verloren, beginnt Ihr wieder am Anfang des zuletzt betretenen Abschnittes, müßt aber bereits durchgeführte Aktionen nicht noch einmal wiederholen.
Meist durchquert Ihr horizontal scrollende Gegenden, in denen Ihr an besonderen Stellen durch einen herzhaften Sprung in die Ebene nach vorne oder hinten springen könnt. An manchen Orten wird zugunsten der Übersichtlichkeit die Kameraperspektive gewechselt: In Dörfern seht Ihr Tombi z.B. in "Zelda"-Manier von schräg oben durch die Straßen laufen.
Immer wieder trefft Ihr auf hilfreiche Charaktere, die Euch in einem Gespräch nützliche Hinweise verraten oder Eure Wunden heilen. Manche davon helfen Euch allerdings erst weiter, wenn Ihr für sie eine Aufgabe erledigt habt: Insgesamt 130 Rätsel sind in „Tombi“ enthalten – mehr dazu im Interview. Habt ihr einen Auftrag erfüllt, bekommt Ihr „Abenteuer-Punkte“ gutgeschrieben: Einige Kisten lassen sich erst dann öffnen, wenn Ihr eine bestimmte Zahl Punkte erreicht habt.

Am "Platz der Barmherzigkeit" trifft Tombi auf Zwerge. Deren Brunnen braucht dringend frisches Wasser.

Tombis Reise beginnt im von übelgelaunten Schweinen besetzten „Dorf allen Anfangs“ und führt bis zum großen Showdown durch viele abwechslungsreiche Landschaften: Im herbstlichen „Wald der 100 Blumen“ stößt er auf eine Zwergenkolonie und sucht nach verschwundenen Einwohnern, im „Berg des Phönix“ blasen ihn wilde Sturmböen in den Abgrund. Mutierte Riesenblumen und weinende Pilze bedrohen Euch im schaurigen Pilzwald, während im verfluchten „Dorf Bacchus“ die



Gib den Schweinen Saures: Im Zwergenwald schlägt Tombi die Patrouillen mit seinem Morgenstern in die Flucht.

Produkt, keine Kunst!"

Aber lineare Handlung und Kino-Dramaturgie sind kein Patentrezept. Ein Film ist ein Film, Videospiele haben sich daneben etabliert, weil sie Interaktion bieten. Ich sehe die Gefahr, daß das verloren geht, wenn man zu viele Filmelemente aufnimmt. Bei etlichen Spielen muß man heute nur linear in eine Richtung gehen. Im Gegenteil dazu war die Designidee bei "Tombi", daß der Spieler sich relativ frei bewegt und schon beim Herumlaufen Spaß hat. Man muß nicht unbedingt etwas lösen.

Können Sie ein Beispiel dafür geben?

"Tombi" ist ein Jump´n´Run mit Rollenspiel-Elementen. Man kommt voran, indem man kleine Abenteuer, "Events", findet und sie löst. Insgesamt haben wir mehr als 130 davon im Spiel versteckt. Einige muß man unbedingt lösen; so kann man z.B. erst dann durch den Nebel im zweiten Level, wenn man vorher den Tornado gefangen hat. Viele Events entdeckt man eher zufällig beim Herumspielen. Wenn ich zum Beispiel auf eine Blume springe und den Blütenstaub herausschüttele, so daß er auf eine Schweine-Wache fällt, wird diese kleiner und man kann sie fangen. Daraus ergibt sich ein kleines Event. Will man das Spiel nur durchspielen, muß man solche Events nicht finden oder lösen. Sie machen aber einen wichtigen Teil des Spaßes aus, denn sie zeigen einem Geheimnisse über die Spielwelt. Und manchmal bekommt man Bonusgegenstände, wenn man besondere Events schafft.

Die Art, wie die Pflanze abstäubt, wenn die Figur daraufspringt ,oder wie der Wind den Nebel verweht, das ist sehr typisch für Ihre Spiele. Sie geben sich große Mühe mit den Details...



Niedliche Details zeichneten schon die ersten Fujiwara-Spiele aus: "Ghost'n' Goblins", "Ghouls'n'Ghosts", "Pooyan".

Ich finde, daß man auch bei einfachen Aktionen schon beim Zusehen Spaß haben sollte. Springen ist ja eigentlich eine einfache Aktion: Man drückt einen Knopf, weil man z.B. einen Gegenstand erreichen möchte. Schafft man es, hat man sein Ziel erreicht. So lange der Spieler nur das Gefühl hat, auf Knöpfe zu drücken, hat er aber keinen Spaß. Deshalb mache ich meine Spiele so, daß man auch optisch erfährt, daß man sein Ziel erreicht hat. Deshalb federn zum Beispiel die Blumen nach, wenn man draufspringt.

Solche Details konnte man schon vor 15 Jahren in einem Ihrer ersten Spiele, "Ghosts'n'Goblins", bemerken.

Ja, ich ging das Spieldesign schon immer gefühlsmäßig an. Ich glaube, um ein Spiel interessant zu machen und den Spieler emotional zu berühren, muß man sich genau überlegen, was an einer Handlung Spaß macht. Ein Beispiel: Nehmen wir diese Visitenkarte. Wenn ich leicht auf diese Karte puste, bewegt sie sich nicht. Aber wenn ich feste blase, beginnt sie zu vibrieren, dann flattert sie davon. In Videospielen geben solche Details dem Spieler ein gutes Gefühl, deshalb baue ich das ein.

Wie sind Sie dazu gekommen, Videospiele herzustellen?

Mein erster Kontakt mit Videospielen war "Space Invaders". Aber die Möglichkeiten des Mediums habe ich erst entdeckt, als ich "Donkey Kong" sah. Die Arbeit von Shigeru Miyamoto bewundere ich noch heute. Wie er bin ich von Haus aus Zeichner. Was mich an Automatenspielen reizte, war, daß man zusehen konnte, wie die Leute daran spielen, diese direkte Reaktion: Wer weiterspielen will, muß eine Münze einwerfen. Da sieht man, welche Spiele wirklich fesseln. Für einen Designer ist das ein Traum. Ich bin also auf Umwegen zum Spieldesign gekommen, aber ich entwerfe meine Spiele noch immer am Zeichentisch.

Sie selbst programmieren nicht?

Nein, ich bin Designer und Produzent. Ich denke mir Spiele aus und stelle dann ein

"Tombi" ist kein reines Action-Adventure, sondern bekam einige Rollenspiel-Elemente verpaßt: Je nach Situation rüstet Ihr Euren Helden mit anderen Waffen und Klamotten aus, erfolgreiche Aufgaben und Kämpfe steigern seine Erfahrungspunkte und Fähigkeiten.



Tombi macht mit Hilfe des Feuer-Edelsteins den Vögeln der verwunschenen Villa Feuer unter den Federn

freundlichen Einwohner die Gestalt von Mäusen haben. Weiterhin erwartet Euch eine verwunschene Villa, die Euch mit zahlreichen Eingängen verwirrt, sowie der Dschungel mit seiner gefräßigen Fauna und hungrigen Kannibalen. Damit Ihr zwischendurch eine Pause einlegen könnt, läßt sich der Spielstand bequem an markierten Wegweisern in jedem Ort speichern. *us*

SPIELSPASS **78%**

TOMBI! ™
NEUES SPIEL
© 1997 WHOOPEE CAMP Co., Ltd.

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	65%

Traditionelles Action-Adventure im abgefahrenen Japano-Gewand. Großer Umfang und Abwechslung wecken den Forscherdrang.

AB 6

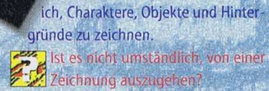
! Gegen die moderne 3D-Konkurrenz wirkt „Tombi" technisch etwas altbacken, doch die skurrile Japano-Optik ist so vollgestopft mit witzigen Figuren, daß ich darüber nicht nörgeln möchte. Auch spielerisch wagt Entwickler "Whoopee Camp" keine großen Experimente, statt dessen wurde das alte Action-Adventure-Prinzip zeitgerecht aufpoliert: Durch die vielen abwechslungsreichen Mini-Aufgaben seid Ihr gespannt, was Euch wohl als nächstes erwartet: Mal wird präzise Joypad-Kontrolle von Euch verlangt, während andere Rätsel Eure grauen Zellen beanspruchen. Da Ihr nicht strikt an eine fixe Reihenfolge gebunden seid, könnt Ihr die umfangreichen Landschaften nach Herzenslust erforschen und Geheimnisse suchen. Wer eine starke Alternative zum Jump'n'Run-Einheitsbrei sucht, der liegt bei „Tombi" goldrichtig.

ULRICH STEPPBERGER

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant, eine Fortsetzung ist aber bereits in Arbeit.

Team zusammen, das sie programmiert.

Die ersten zwei, drei Monate mache ich Notizen und kleine Scribbles. Darin verfestige ich eine Idee, ein Abbild des Spiels. Wenn ich dann eine Konzeptpapier schreibe, entdecke ich Probleme oder unklare Stellen. Das zwingt mich, das Spiel konkret durchzudenken. In der zweiten Phase beginne ich, Charaktere, Objekte und Hintergründe zu zeichnen.



Ist es nicht umständlich, von einer Zeichnung auszugehen?

Ich muß diese Zeichnungen machen, um meinen Mitarbeitern Ideen und Vorstellungen zu vermitteln. Wenn ich es nur aufschreibe, ist es schwer, sich das Spiel vorzustellen, die Nuancen und die Atmosphäre. Bei anderen Spielen male ich gröber, dynamischer, aber "Tombi" lebt von der Originalität der kleinen Ideen. Deshalb habe ich alles genau aufgezeichnet. Das fertige Konzeptpapier wird dann Schritt für Schritt in seine Bestandteile zerlegt und in den Computer übertragen.

Die Grafik von "Tombi" vereint Polygon-Darstellung und Bitmaps. Wieso?

Das wichtigste bei diesem Spiel war für mich, daß der spezielle Touch der Charaktere und Hintergründe rüberkommt. Ich wollte, daß die Grafik im Spiel meinen Zeichnungen möglichst nahe ist. Zum Beispiel dieses Haus am Ende der ersten Area: Die Linien sind nicht gerade. Es war sehr schwierig, den handgezeichneten Look bei der Übertragung in 3D zu halten, denn Polygone machen die Grafik eckig und schlichter. Deshalb diese Mischform.

Wie lange haben Sie gebraucht, um Tombi auf der Playstation umzusetzen?

Wir haben mit der ersten Sektion angefangen und daraus sowohl technisch als auch vom Ablauf das gesamte Spiel entwickelt. Das hat fast ein halbes Jahr gedauert. Das Problem war der Maßstab – wir wußten ja nicht, wie viel von der Welt wir in 3D auf den Bildschirm packen konnten. Nach insgesamt 15 Monaten Entwicklungszeit arbeiten wir an der europäischen Version. Dazu haben wir den Look verändert: Die Farben und Schatten sind kräftiger und sehen stärker nach CG aus. *(Computer-Grafik, Anm. d. Red.)*

Warum?

Wir haben das absichtlich betont, um den ausländischen Geschmack zu treffen. Unsere Partnerfirma in den USA, die die Übersetzungen anfertigt, verriet uns, daß man außerhalb Japans den sauberen CG-Look lieber mag. Im Gegenteil dazu mögen Japaner – vor allem jüngere – die Farben nicht so kräftig sondern eher helle, weiche Töne.

Empfinden Sie das nicht als eine Beeinträchtigung Ihres Stils?

Videospiele sind in erster Linie nicht Kunst, sondern ein Produkt. Sie werden für Kunden produziert, die sie kaufen, um damit zu spielen und Spaß zu haben. Meine Spiele sind keine Ausnahme. Sie sind für die User gemacht, nicht für mich. Ich drücke mich aus, indem ich erkenne und berücksichtige, womit die Spieler Spaß haben können. Ich glaube, ein Spiel ist dann geglückt, wenn Interaktion zwischen dem, was wir Produzenten uns ausdenken und dem Spieler entsteht. In dem Punkt ist ein Spiel anders als ein Film oder ein Roman. Dort stehen die Produzenten im Mittelpunkt und erzählen ihre Geschichte. Aber beim Spiel muß der Spieler im Mittelpunkt stehen. Wenn das nicht gelingt, ist es nicht nur ein schlechtes, sondern gar kein Spiel. Wenn wir unsere Aussage zu stark machen und den Leuten vorschreiben, wie sie was zu tun haben, werden sie darin beschränkt, Sympathie für das Spiel zu empfinden. Meine Spiele aber sollen Freiräume schaffen.

Mußten Sie Whoopee Camp gründen, um Spiele wie "Tombi" zu schreiben?

Das Problem bei Capcom war, daß mein Zuständigkeitsbereich wuchs und wuchs, so daß ich kaum mehr zu kreativer Arbeit kam. Ich war eigentlich kaum mehr Producer, sondern Manager. Dabei wollte ich eigentlich immer meine kreative Seite verfolgen und Spiele entwerfen. So wuchs der Wunsch, wieder von vorne zu beginnen und etwas zu produzieren, etwas aufzubauen. Bei Capcom hätte ich das vielleicht auch tun können, aber ich wollte es unter meinem eigenen Namen machen. 1996, im April, habe ich deshalb die Firma gegründet.

Warum heißt die Firma Whoopee Camp?

Wir haben uns für diesen Namen entschieden, um den Charakter der Firma und der Spiele auszudrücken. Der Name soll lustig und hell klingen.

Heißt das, das wir in Zukunft nur freundliche Kinderspiele von Ihnen sehen werden?

Nein, ich will mich nicht auf diese Art Spiele beschränken. "Tombi" drückt sehr gut aus, was wir mit Whopee Camp erreichen wollen. Das heißt aber nicht, daß wir nur Kinderspiele produzieren, sondern Spiele, die diesen lustigen, aufgeschlossenen Geist transportieren. Eine Eigenschaft meiner Spiele ist, daß sie um starke Charaktere aufgebaut sind. Es gibt andere Spiele, die eher wie Brettspiele funktionieren oder auf bestimmten Mechanismen basieren. So etwas kann ich nicht. Selbst wenn ich ein Sportspiel machen würde, wäre es keine Simulation dieser Sportart, sondern ich würde es um interessante Charaktere herum aufbauen, mit ihren eigenen Bewegungen und Geschichten. Selbst ein Spiel wie "Resident Evil" arbeitet so. Und das wird auch so bleiben.

Haben Sie schon konkrete Projekte über Tombi hinaus?

Am zweiten Teil von Tombi arbeiten wir bereits. Auch er wird für die Playstation entwickelt. Darin möchte ich mehr 3D-Elemente, mehr optische 3D-Effekte einsetzen. Ein stark dreidimensionales Spiel ist schwierig zu zeichnen, aber ich halte es für wichtig, dieses Medium zu behalten, weil ich hier meine Ideen am besten ausdrücken kann.

Mit einem anderen Spiel haben wir uns noch nicht auf eine Hardware festgelegt. Ich möchte das Format wählen, das am besten zu dem Spiel paßt. Dieses Spiel ist im Konzeptstatus, wir haben noch kein Projektteam dafür aufgestellt. Vermutlich werden wir im Sommer damit beginnen.

Hat sich die Firmengründung bisher für Sie ausgezahlt?

Nein. Ich könnte vielleicht nicht reich, aber wohlhabend werden, wenn Tombi sich gut verkauft. Aber darum geht es mir nicht. Wenn ich Sicherheit und Wohlstand wollte, wäre ich bei Capcom geblieben. Ich bin hier, um meinen Traum zu verwirklichen. Natürlich hoffe ich, daß meine Spiele einträglich sein werden, aber nicht um jeden Preis. Ich will, daß die Leute meine Spiele mögen. Das ist der Lohn meiner Arbeit.



Entwickler: Genki, Japan

GT 64



Ob im Solo-Modus (oben) oder beim Duell: "GT 64" ruckt unangenehm.

N64-Spezialist Genki ("MRC", "Fighter's Destiny") setzt mit dem Tourenwagen-Rennen "GT 64" auf realistische Steuerung. Was das heißt, stellen forsche "Ridge Racer"-Gasfüße schon an der ersten Kurve fest: Bremst Ihr vor der Biegung nicht sorgfältig ab, knallt Ihr mit Karacho in die Mauer und müßt fast aus dem Stand heraus beschleunigen. Bis Ihr wieder auf Touren seid, sind die sieben CPU-Fahrer schon auf und davon.
Auf drei Rundkursen, die jeweils in einer langen und einer Mini-Version befahren werden, lernt Ihr sowohl die eckigen Straßen von Kyoto und Tokyo, als auch einen Tunnel-gespickten Landkurs am Mount Fuji kennen.
Bevor Ihr bei der Meisterschaft mit einem von 14 Teams nach dem Pokalsieg strebt, macht Ihr Euch beim Zeitfahren mit der fünfstufigen Spoiler- und Federungseinstellung und den Auswirkungen verschiedener Reifenhärten vertraut. Juckt Euch schon der Gasfuß, vertraut Ihr der "Auto"-Funktion, die auf den Kurs abgestimmte Standard-Werte einstellt. Sobald Ihr fit seid, qualifiziert Ihr Euch in einem Drei-Runden-Rennen für einen guten Startplatz. Einmal auf der Strecke, konsultiert Ihr die sich drehende Streckenübersicht, um auf scharfe Kurven vorbereitet zu sein. Driften und Auspendeln ist nur mit gedrosselter Geschwindigkeit möglich, sonst rutscht Ihr trotz aller Korrekturen aus der Bahn. Im rucklige Zweispieler-Modus lassen sich CPU-Fahrer nicht blicken. *cb*

! Mit Entwicklern, die ein "realistisches" Rennspiel schaffen wollten, könnte man eine ganze Boxengasse füllen – dabei ist es doch vor allem wichtig, daß das Fahrverhalten Spaß macht und nachvollziehbar ist. Bei "GT 64" schlittert Ihr mit 200 Sachen in die Absperrung, doch leider vermittelt die rucklige Grafik den Eindruck, Ihr wärt gerade mit 70 irgendwo drangebummelt. Die Folge: Ihr gewöhnt Euch zwar an das krampfhaft auf rutschig getrimmte Fahrverhalten, doch intuitiv ist es deshalb noch lange nicht. Die Fahrzeugeinstellungen sind ebenso unbedeutend wie die Qualifikation, denn ein einziger Fahrfehler macht alle Mühen zunichte. "GT 64" hat gute Ansätze, fordert Euch aber aufgrund vieler Detail- und Grafikmängel nur kurz und verstaubt im Regal.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	140 MARK
GRAFIK 62%	SOUND 43%

64 MBIT · RUMBLE · AB 6

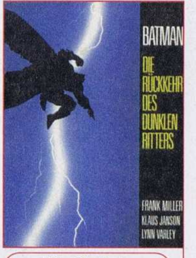
Auf realistisch getrimmte Tourenwagen-WM, die grafisch und spielerisch dem 32-Bit-Standard hinterherfährt.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Probe, GB • **Produzent:** Peter Jones • **Programmierung:** David Shea, Harvey Gilpin • **Grafik:** Jim Vale, Jeremy Elford, Dave Kite • **Sound:** Andi Brock

Batman & Robin

Frank Millers Comic "Die Rückkehr des dunklen Ritters" löste 1986 ein Batman-Revival aus. In dem stilistisch und inhaltlich herausragen-



"Die Rückkehr des dunklen Ritters" erschien deutsch im Carlsen Verlag

den Comic-Roman wurden auch die schwachen Seiten des alternden Helden gezeigt. Es folgte eine Flut an Batman-Comics um den psychisch und physisch gequälten Flattermann ("Das erste Jahr", "Der Kult" und "Der Schamane"). Grant Morrisons "Der Tag der Narren" war 1988 der Höhepunkt der Batman-Neuauflage. In skurrilen Bildern stellte der Künstler den Helden als fragwürdigen Psychopathen da – live aus der Anstalt.



PS Im Schutz der Nacht kriechen in Gotham City die Schurken aus ihren Löchern. Aber Gothams Bürger können ruhig schlafen, denn Batman, Robin und Batgirl wachen über ihre friedlichen Träume. Nachdem der Joker in das Arkham Asylum eingewiesen wurde, der Pinguin seine Federn gelassen hat sowie Two-Face und Riddler dingfest gemacht wurden, bedroht nun ein eiskalter Schurke die imaginäre Metropole: Mr. Freeze möchte Diamanten für seine überdimensionale Eismaschine mopsen und schreckt vor keiner Untat zurück. Ein Schurke kommt selten alleine: Poison Ivy, die giftige Schönheit verbündet sich mit dem frostigen Gangster und setzt ihre weiblichen Reize ein, um Batman und Robin gegeneinander auszuspielen.

Ihr übernehmt in Acclaims Filmumsetzung „Batman & Robin“ die Kontrolle über einen der drei durchtrainierten Superhelden. Die Designer kombinierten Elemente mehrerer Genres für ihr Produkt: Auf den Straßen von Gotham City braust Ihr mit Batmobil oder Motorrad durch die düsteren Häuserschluchten, in Museum und Juwelierladen turnt Ihr à la "Tomb Raider" über Kisten, springt über Säulen und taucht durch trübe Wasserbecken. Kommt es zu einem Zweikampf, setzt Ihr Euch mit Fuß- und Faustschlägen zur Wehr – "Batman & Robin" wird zum 3D-Beat´em-Up.



Gnadenloser Superheld: Wer sich dem Helden-Trio in den Weg stellt wird ohne Vorwarnung pulverisiert.

Die individuellen Fähigkeiten der drei Charaktere sind durch Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Stärke definiert. Auf Gothams Straßen und in den Hallen der Juweliere findet Ihr Upgrades, die Eure Werte kurzzeitig oder auf Dauer verbessern.

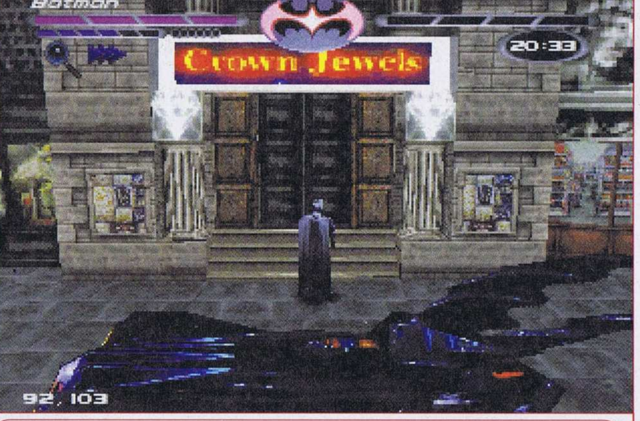
Auch in ihren Talenten unterscheidet sich das Trio: Batman ist träger als seine jungen Kameraden, dafür teilt er härtere Schläge aus und steckt mehr Treffer ein. Robins Stärke ist der Nahkampf: Mit kunstfertigen Combos prügelt er jeden Schwerverbrecher in die Flucht. Wenn es um geschickte Kletterpartien und waghalsige Sprünge geht, dann ist Batgirl erste Wahl. Die Blondine ist flinker als ihre Mitstreiter und bricht auf morschen Holzplanken nicht gleich durch den Boden.



Stürmische Begrüßung: Auf der Jagd nach Ivy wird Batgirl von zwei Monstern in Empfang genommen.

Ihr startet Eure Verbrecherjagd im geheimen Batcave unter dem Wayne-Anwesen. Dort verwaltet Ihr wichtige Informationen mit dem Bat-Computer, wechselt zwischen den Superhelden und frischt Eure Energiereserven auf. An einem Simulator trainiert Ihr Eure Kampffertigkeit gegen Holo-Gegner.

Das Herzstück Eurer Höhle ist der Computer: Während Eurer Streifzüge findet Ihr Hinweise, die Ihr mit dem Batcomputer analysiert. Bilder werden vergrößert, ausradierte Schriften wieder sichtbar gemacht und einzelne Puzzelstücke zusammengefügt. Aus den neu gewonnenen Informationen entnehmt Ihr, wo und wann der nächste Überfall stattfinden wird. Besonders das „wann“ ist wichtig: Während Eures Abenteuers tickt ständig eine Echtzeit-Uhr. Um ein Verbrechen zu verhindern müßt Ihr unbedingt zum richtigen Zeitpunkt am Schauplatz eintreffen, sonst sammelt Ihr nur Hinweise auf das kommende

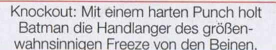


Am Tatort: Freeze ist hinter einer Tiara mit einem riesigen Diamanten her. Findet die Krone unbedingt vor ihm, um Gotham vor dem unfreiwilligen Winterschlaf zu schützen.



Tauchgang: Um längere Zeit unter Wasser zu bleiben, benutzt Ihr die Sauerstoffmaske.




Knockout: Mit einem harten Punch holt Batman die Handlanger des größenwahnsinnigen Freeze von den Beinen.



Nichts geht mehr: Eine Polizeibarriere blockiert die Straße – findet schnell eine Umleitung zum Tatort.

Kapitalverbrechen, verpaßt aber den Hauptpreis. Auf einer Straßenkarte von Gotham markiert Ihr das anstehende Ziel, während der Fahrt weist Euch ein Pfeil die richtige Richtung.
Auf dem Weg zum Tatort versuchen Euch die Schergen von Freeze aufzuhalten. Panzerwagen schneiden den Weg ab und feuern Energieladungen auf das Batmobil, Motorrad-Rowdies pflastern die Straße mit Minen. Ihr wehrt Euch mit der Bordkanone oder rammt angreifende Fahrzeuge in eine Hauswand. Am Straßenrand beobachtet Ihr ungehobelte Schurken, die harmlose Passanten angreifen. Als wahrer Superheld tretet Ihr sofort auf die Bremse und vermöbelt den Unhold. Euer Schlagrepertoire umfaßt zwei Fußtritte und zwei Faustschläge. Durch geschicktes Kombinieren deckt Ihr Euren Gegenüber mit harten Schlagfolgen ein. Liegt der Rowdie erschöpft am Boden, bekommt Ihr einen allgemeinen Hinweis als Belohnung. So erfahrt Ihr neue Kampf-Combos, Hintergrundinfos zu Freeze und Ivy oder Hinweise auf zukünftige Verbrechen. Seid Ihr am Tatort angekommen, verlaßt Ihr Euer Fahrzeug und macht Euch auf die Suche nach einem Computerterminal. In Wayne Enterprises' Bürogebäuden erhaltet Ihr Zugang zum Batcomputer. Am Terminal speichert Ihr den Spielstand direkt vor dem nächsten Scharmützel. Seid Ihr zu früh am Schauplatz des kommenden Attentats, stellt Ihr in den Optionen die Uhr minutenweise vor. Irgendwann schrillt der Alarm: Freezes Gesellen stürmen aus ihrem Versteck und greifen Euch an. Bedrohen Euch zu viele Gegner auf einmal, verschafft Ihr Euch durch gezielten Einsatz von Batarangs, Magnesium-Bomben und Raketen Platz. Verschlossene Holztüren prügelt Ihr kurzerhand aus den Angeln, stahlverstärkte Portale müssen von Hand oder per Schalter aufgesperrt werden. Meist erwartet Euch dahinter ein Labyrinth aus Gängen, Türen und Fallen. Ein Wettlauf gegen die Uhr: Erreicht Ihr nach dem Bösewicht die Kronjuwelen, habt Ihr die Runde verloren. *au*



Zwei gegen einen: Karateprofi Robin setzt sich mit schlagkräftigen Combo-Moves zur Wehr.

Batman & Robin

ist der vierte Teil der Batman-Filmreihe. In den Hauptrollen agieren George Clooney als Batman, Chris O'Donnel als Robin, Alicia Silverstone als Batgirl, Uma Thurman als Poison Ivy und Arnold Schwarzenegger als Mr. Freeze. Regie führte Joel Schumacher. Echte Batman-Fans waren von dem bunten Streifen enttäuscht. Die Entrüstung ging so weit, daß spezielle Schumacher-"Hate"-Seiten im Internet eingerichtet wurden.







! Acclaim hat das Batman-Thema gut umgesetzt: Die düsteren Häuserschluchten mit Statuen und Säulen erinnern an die monumentale Filmvorlage, der Soundtrack erreicht Kinoqualität. Leider hapert's beim Spieldesign: Beat'em-Up, Rennspiel, Action-Adventure und RPG-Einflüsse – das ist selbst für Batman zu viel. Der bunte Genremix schneidet jeden Inhalt nur an, am Ende bleiben halbgare Spielabschnitte. Die Kampftechniken sind zu sparsam, die Raserei sinnlos, und das Action-Adventure läßt wichtige Elemente vermissen. Der Flattermann kann nicht mal klettern: Selbst auf kleine Kisten gelangt er nur mit einem steifen Sprung – er sollte mal mit Lara Croft trainieren. Die Uhr ist bedeutungslos: Erst erforscht Ihr den Juwelierladen, dann ladet Ihr den Spielstand neu und erledigt den Level ohne Probleme.

ANDREAS ULRICH


SPIELSPASS 65%

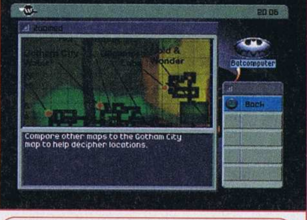
HERSTELLER ACCLAIM
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 72% SOUND 80%

Weniger wäre mehr: Zuviele halbherzig verwurschtelte Spielgenres verderben die gute Atmosphäre. Batman Fans spielen Probe.

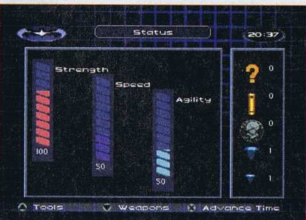
AB 12



Der Batcomputer hilft: Euer Rechenknecht analysiert die eroberten Hinweise.



Auf der Karte sucht Ihr das nächste Ziel und programmiert den Wegweiser im Batmobil.



Eine Prise Rollenspiel: Drei Charakterwerte beschreiben Euren Helden – gefundene Extras steigern die Werte.

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Peter Dalton • **Spieldesign & Programmierung:** Antony Crowther • **Grafik:** Ira Hill, Nick Tipping, Damon Godley, Steve Warburton u.a. • **Sound:** Kev Saville, Antony Crowther • **Musik:** Crystal Method

N2O



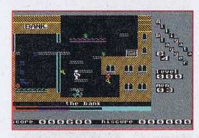
Ein Tutorial-Modus macht Euch mit dem komplexen Punktesystem und den Bewegungsmustern der Gegner vertraut



Grandiose Effekt-Schlacht in endlosen Lichter-Tunnels: Unten links erkennt Ihr Euer Waffen- und Schildsortiment.

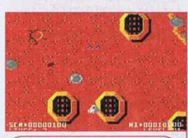
Code-Veteran

Antony Crowther erschuf in den 80er-Jahren Spiele für den Commodore 64: Vom Textabenteuer "Aztec Tomb" über die Ballerspiele "Killer Ring" und "Killer Watt" bis hin zum









Crowther-Klassiker für den C 64: "Blagger 64" (ganz oben), "Killer Watt", "Killer Rings" und der superschwere Vertikalscroller "Hades Nebula" (unten).

Hüpf-Klassiker "Bounder" hat Tony mit seinen Werken fast alle Genres abgedeckt und häufig auch den Soundtrack selbst komponiert. Das 3D-Adventure "Liberation" für den obskuren Konsolen-Flop "Amiga CD 32" war eines seiner letzten Spiele.

PS Panik auf der Erde: Auf dem Planeten Neptun basteln Aliens an einer furchterregenden Rasse, die zum Angriff auf die Erde vorbereitet wird. In kilometerlangen Teilchenbeschleunigern, die mit Distickstoffoxid ("N2O") gefüllt werden, brüten haarsträubende Insekten-Mutationen. Um den Feind noch während seiner Evolution zu vernichten, rast Ihr in einem von vier Einmann-Gleitern in die über 30 verschlungenen Röhrensysteme und killt die gerade aus den Eiern schlüpfenden Biester. Leider erlaubt die lebensfeindliche Umgebung kein Picknick – Euer Fahrzeug düst mit einer vorgegebenen Geschwindigkeit durch die psychedelischen Welten. Braucht Ihr etwas Zeit, um ein Ziel genauer anzuvisieren, bremst Ihr kurz ab, schießt unmittelbar darauf aber einige Meter im Affenzahn davon. Euer unbegrenzt verfügbarer Schnellfeuerlaser ist gegen Spinnen, Ameisen und Termiten-Kreaturen nicht ideal, deshalb sammelt Ihr regelmäßig Extrawaffen durch Berührung auf. Die acht Käfer-Killer heißen "Boomerang", "Homing Rock-It" oder "Ninja" und pflügen mit aberwitziger Zerstörungskraft durch die Insektenbrut. Dabei solltet Ihr aber aufpassen, denn die Echtzeit-Leuchteffekte an den Wänden nehmen Euch oft die Sicht auf Kokons und heftig attackierende Krabbeltiere. Schilde erhaltet Ihr durch mehrmaligen Beschuß von Pilzen, außerdem sammelt Ihr während der Schlacht Münzen ein. Habt Ihr genügend dieser "Elemental-Kredite" einkassiert, könnt Ihr am Ende eines Abschnitts (nach dem Boss-Kampf) gegen Punktabzug nützliche "Firewall"-Smartbomben kaufen.

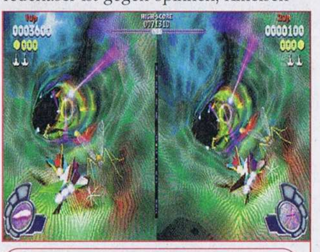
Zwei Spieler schauen entweder im Splitscreen oder per Vollbild in die Röhre, ein Tutorial-Modus erleichtert den Einstieg: Hier erfahrt Ihr alles über die Combo-Punktezählung, üppige Bonuslevel und die trickreichen Bewegungsmuster der feindlichen Spezies. Den aktuellen Tunnel speichert Ihr auf Karte – jeder der abwechslungsreichen Levels ist anders geformt. *cb*



Lichte Momente: Pompöse Lichtwellen begleiten Eure Spezialwaffen auf dem Weg ins Ziel.



Tückisch: Die schwarze Witwe wirft Elektro-Netze aus. Ballert die Ankerpunkte ab, um diese zu passieren.



Zu zwei ballert Ihr entweder im Splitscreen oder auf einem Vollbild. Die Übersicht geht so aber schnell verloren.

"N2O" mutet Euren Netzhäuten eine ganze Menge zu: Bei der schnellen Jagd durch blitzende Techno-Tunnels werden Eure Augen mit einem Trommelfeuer an Reflexionen, Scheinwerfern und Explosionen bombardiert. Zumindest das Drehen der Umgebung um die eigene Achse müßt Ihr abstellen, um noch vernünftig reagieren zu können – doch selbst dann könnten Action-Fans vom Dauer-Gewitter genervt werden. Vor allem fasziniert das einzigartige Zusammenspiel von Ballern, Technosound und rasendem 3D – "N2O" wirkt wie eine dramatisch aufgepeppte Deluxe-Version von "Tempest X3". Leider könnt Ihr Eure schmalbrüstige Standard-Waffe nicht aufrüsten und verliert im Lichter-Chaos öfters ein Leben – trotzdem kann ich das einzigartige Overkill-Geballer allen Genre-Fans ruhigen Gewissens empfehlen.

CHRISTIAN BLENDL



SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 86%
SOUND: 71%

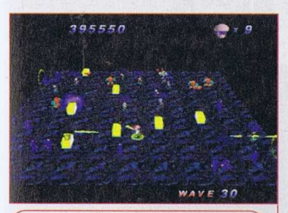
Optisch erdrückendes Tunnel-Ballerspiel mit fiesen Insekten: Trotz spielerischer Schwächen eine Action-Perle.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant (auch nicht auf den Commodore 64).

Originalkonzept: Viz Kids • Entwickler (N64): Player 1 • Programmierung: Ian Morrison, Marcus Goodey, John Jacecko • Spieldesign: George Weising • Grafik: Jason Gee

Robotron 64



Technik-Manko: Je mehr "Grunts" aufmarschieren, desto träger wird die Steuerung.

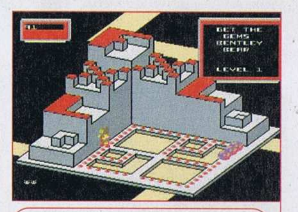
N64 Auch das N64 entwischt den bedrohlich herumwackelnden Robotern nicht: Das simple Spielprinzip basiert auf dem 16 Jahre alten Oldie "Robotron: 2084". Umgeben von jeder Menge Feinden seid Ihr auf dem Spielfeld gefangen. Während herumwuselnde Zivilisten wehrlos ihrer Rettung harren, nehmt Ihr mit einer Schnellfeuerkanone den Kampf in alle Richtungen auf. Ihr ballert Euch durch die kompanieweise attackierenden Blechsoldaten und versucht, die punkteträchtige Humanoiden-Familie durch Berührung zu retten. Dank Polygon-Darstellung schaltet Ihr mehrere Ansichten aus der Vogelperspektive durch – und habt trotzdem kaum Übersicht. 200 prall mit Robotern, Brains und Grunts gefüllte Areale warten auf Eure Fluchtkünste, während der Schlacht hämmert stoischer Techno-Beat auf Euer Trommelfell. Das Update ist zu leicht und für Fans eine Riesenenttäuschung: Hätte man am Ende der Entwicklung kurz geprüft, was bei diesem Spiel eigentlich besser als beim Vorgänger ist, wäre das Polygon-Update umgehend wieder in der Schublade verschwunden: Der kultig-geniale Vorgänger war nämlich um Längen besser! *cb*



Andere Versionen
Die Playstation-Version "Robotron X" wurde in MAN!AC 1/97 mit 49% Spielspaß getestet.

Entwickler: Digital Eclipse, USA

Atari Collection 2



Bentley, der Bär erkundet die dreidimensionalen "Crystal Castles" und sammelt Edelsteine.

PS Nach der ersten Atari-Sammlung (u.a. mit "Asteroids" und "Missile Command") emulierte Digital Eclipse für den zweiten Teil sechs weitere 80er-Jahre-Atari-Titel. In "Gauntlet" räubern bis zu vier Spieler aus der Vogelperspektive Labyrinthe leer. "Marble Madness" ist ein einzigartiges Geschicklichkeitsspiel, bei dem Ihr eine Murmel durch einen kniffligen Parcours talwärts steuert. "Crystal Castles" dagegen ist eine Art 3D-"Pac Man", in dem wuselnde Bäume und Bienen die Sammelaktionen Eures Bärs behindern. Bei "Paperboy" strampelt Ihr durch ein Wohngebiet und werft zielgenau Zeitungen aus. Baller-Fans genießen "Millipede", die marginal verbesserte Fortsetzung des Klassikers "Centipede". "Roadblasters" schließlich ist ein actionbetonter Mix aus Renn- und Schießspiel. Leider läßt die Qualität der Emulationen trotz großer Versprechungen zu wünschen übrig: "Paperboy" hat einen Darstellungsfehler, "Road Blasters" läuft viel zu rucklig. Daß die Entwickler auf Interviews mit den Programmierern verzichteten und zur Information nur ein paar Automaten einscannten, ist ein zusätzliches Ärgernis. *cb*



Andere Versionen
Die Import-Version wurde in MAN!AC 6/98 mit 68% Spielspaß getestet.

Entwickler: Pixelogic, GB • **Produzenten:** Sarah Thompson, Jim Boone • **Spieldesign:** Bryan Reynolds • **Programmierung:** Chris Butler, Martin Fowler • **Grafik:** Richard Richter, Bryan Reynolds, Robin Ball, Patrick Ward (FMV) • **Sound:** Ian Boddy, Sound Concepts

Crime Killer

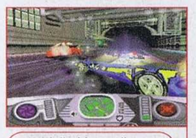
Volle Kraft zurück: In den "Crime Killer"-Vehikeln ist der 180°-Drift serienmäßig eingebaut!

Ganz schön wehrhaft! Flüchtige Kriminelle ballern aus dem Heckfenster auf den Arm des Gesetzes.



Dramatische Gefechte statt trockener Büroarbeit: Die "Crime Killer" haben einen Verbrecher markiert und verfolgen ihn bis zum bitteren Ende.

Das herausragende Merkmal an "Crime Killer" ist die superschnelle Grafik. Im Gegensatz zu anderen 3D-Spielen berechnet das Spiel pro Sekunde 50 komplette Einzelbilder, was einen erheblich dynamischeren Eindruck ergibt als die sonst üblichen 15 bis 30 Bilder pro Sekunde. Allerdings ist "Crime Killer" nicht das erste Actionspiel mit solch' edler Technik: Schnelligkeit mit hoher "Frame-Rate" versprechen auch das avantgardistische Sci-Fi-Autorennen "Motorhead" und Sonys Rennboot-Drama "Rapid Racer".



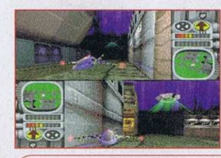
Volle Kontrolle: Auch größere Konvois zehren nicht an der Geschwindigkeit.

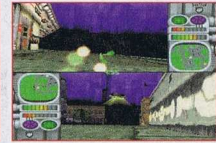
PS Zoff in der Zukunft: Dank moderner Elektronik flitzen Einbrecher in ihren Fluchtfahrzeugen der Polizeistreife regelmäßig davon. Der "Crime Killer" soll die skrupellosen Flüchtige stellen – Gewaltanwendung geht in Ordnung, wenn die Bösewichte nur endlich von der Bildfläche verschwinden.

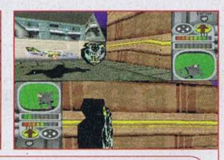


Volltreffer voraus: Jeder Abschuß läßt die Polygon-Kotflügel aus dem Chassis fliegen!

Mit drei verschiedenen Einsatzvehikeln (je nach Mission Sportcoupe, Motorrad oder moderner Einsitzer-Tiefflieger) düst ihr anhand der scrollenden Karte durch die nächtliche Stadt. Dabei holpert Ihr dank dynamischer Kamera bei jeder Senke mit, beim automatischen Handbrems-Manöver beobachtet Ihr, wie sich Euer Super-Gefährt quietschend um die eigene Achse dreht.
In 15 Action-Einsätzen werdet Ihr mit Vernichtungs-, Betäubungs- und Verfolgungsaufträgen konfrontiert, die als Text eingeblendet sind. Eure Grundfertigkeit ist ein schnelles Auge beim Kartenlesen. Sobald ein Flüchtiger in den Straßen gesichtet wird, rast Ihr im Zick-Zack durch den tranigen Feierabend-Verkehr des 21. Jahrhunderts und wärmt Eure Zwillings-Plasmakanone vor. Neben dieser Standardwaffe blockiert Ihr mit dem "Pacifier" den Antrieb gegnerischer Fahrzeuge oder schickt wuchtige Raketenfächer und Gatling-Garben über den Asphalt. Regelmäßig wandert Euer Blick vom Hauptbild zur Karte: Biegt das Fluchtfahrzeug ab, reißt Ihr ebenfalls das Steuer herum oder wendet per Knopfdruck um 180°, um über eine Abkürzung Boden gutzumachen. Dann pumpt Ihr den mit roter Umrandung markierten Bösewicht voll Blei und genießt einen aufwendigen Polygon-Trümmerregen. Zeit zum Verschnaufen habt Ihr aber kaum: Prompt meldet Euch die Zentrale den nächsten Übeltäter. Spielt Ihr zu zweit, entscheidet Ihr Euch zwischen friedlichem Flaggensammeln und waffenlastigem Deathmatch: Hier läuft das Geschehen wie im Einspieler-Modus superflott, dafür müßt Ihr auf die spektakuläre Ansicht hinter dem Fahrzeug verzichten und sitzt im Cockpit. *cb*

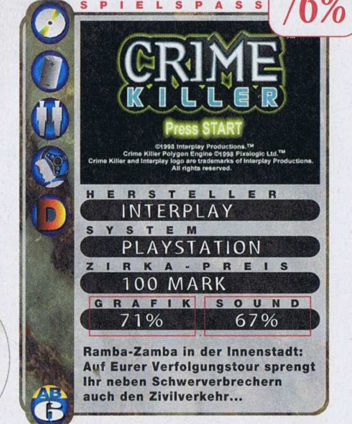






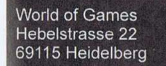
Zu zweit ballert Ihr entweder im Deathmatch aufeinander (Bilder links und Mitte) oder sucht um die Wette überdimensionale Polizeimarken (rechts).

! Endlich wieder eine Ladung Action! Der Mix aus völlig übertriebenem Rennspiel und Dauerfeuer-Ballerei macht von Anfang an Spaß. Damit Ihr die fixen Flüchtlinge fachgerecht in ihre Einzelteile zerblast, müßt Ihr allerdings sowohl das Driften beherrschen, als auch Euren Blick teilen: Wer nicht alle zwei Sekunden nach unten auf die Karte schielt, fährt dem Zielobjekt meist schon wieder davon. Die fixe Optik des Spektakels erkaufte sich Interplay mit schlechter Fernsicht. Die neumodischen Motoren Eurer Fahrzeuge sind zu schnell, um mit dem schläfrigen Hover-Zivilverkehr zurechtzukommen. Außerdem stellte sich bei mir nach einigen Stunden eine gewisse Monotonie ein: Die verschiedenen Missionen sind dank drei verschiedener Polizeimobile einfallsreich präsentiert, täuschen aber nicht über die immer gleiche Spielmechanik hinweg. CHRISTIAN BLENDL



Ramba-Zamba in der Innenstadt: Auf Eurer Verfolgungstour sprengt Ihr neben Schwerverbrechern auch den Zivilverkehr...

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.



Fon: 06221-18 41 34
Händler: 06221-61 97 38
Fax: 06221-61 97 39

Händleranfragen erwünscht!



[World of Games]

Keine Versandkosten!!!



Nintendo 64:

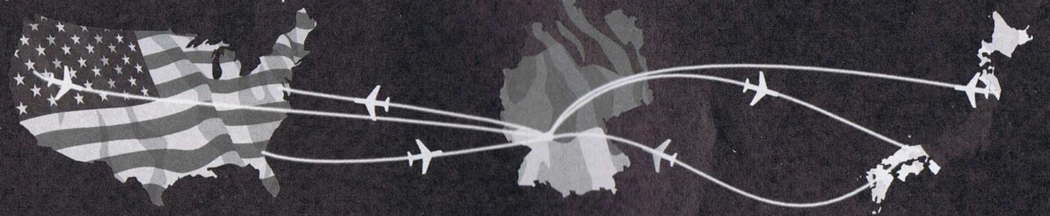
Mission Impossible US
F-Zero X JP
Banjo Kazooie US
Quest 64 US
Body Harvest

PAL-Konsole, aber schon jetzt Bock auf Banjo Kazooie und Mission Impossible???
Game Passport---
der upgradefähige Adapter!!!

Playstation:

Azure Dreams US
WWF Warzone US
Collin McRae Pal
Metal Gear Solid JP
Tekken 3 US

Heart of Darkness Pal
Parasite Eve JP
Kula World Pal
Thrill Kill US



© Chris Senger 1998

Direktimport aus den USA und aus Japan!! Schneller geht's nicht!!

Lieferung per Nachnahme. Bestellungen, die bis 16 Uhr bei uns eingehen werden noch am gleichen Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von 20,- DM. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Inhaber: M. Träutlein.

second to none

Tel: 07171-928892

Computer- und Videospiele

VERSANDKOSTENFREI

Händlerfax: 07171-928898

HTTP://WWW.2ND2NONE.COM

DEALER AGAINST GAME PIRACY

SONY PLAYSTATION

Alundra (dv)	89.-
Armored Core (dv)*	89.-
Blasto (dv)*	84.-
Breath of Fire 3 (dv)*	99.-
Colin McRae Rally (dv)*	94.-
Dead or Alive (dv)	89.-
orsaken (dv)	94.-
rankreich 98 (dv)	94.-
Golden Goal (dv)	89.-
Gran Turismo (dv)	94.-
Heart of Darkness (dv)	89.-
Kula World (dv)*	89.-
Point Blank + Gun (dv)*	139.-
Pulse (dv)*	79.-
Road Rash 3D (dv)	94.-
ombi (dv)*	89.-
reasures o. t. Deep (dv)	89.-
Wild Arms (dv)*	84.-
VCW Nitro (dv)	94.-
VWF: Warzone (dv)*	89.-
OOT CHIP PSX **	25.-
ual Shock Contr. (dv)	59.-
ame Buster (dv)	84.-
lemory Card 360 PSX	84.-
GB Audio Kabel PSX	25.-

Azure Dream (us)*	119.-
Batman & Robin (us)*	119.-
Biofreaks (us)	119.-
Brave Fencer Musa.(jp)*	129.-
Bushido Blade 2 (jp)	99.-
Dead or Alive (us)	119.-
Final Fant. Tactics (us)	119.-
Granstream Saga (us)	119.-
Kartia (us)*	119.-
King of Fighters 97 (jp)	125.-
Metal Gear Solid (jp)*	129.-
NBA in the Zone 98 (us)	119.-
Parasite Eve (us)*	119.-
Pitfall 3D (us)	119.-
Pocket Fighter (jp)	119.-
Rival Schools (jp)*	129.-
Road Rash 3D (us)	119.-
Saga Frontier (us)	119.-
Street Fighter Coll. (us)	119.-
Tactics Ogre (us)	119.-
Tekken 3 (us)	119.-
War Games (us)*	119.-
WWF: Warzone (us)*	119.-
X-Men vs Str. Figh. (us)	119.-

Air Combat PLAT (dv)	39.-
Bushido Blade 2 (jp)	79.-
Dark Omen (dv)	69.-
Discworld 2 (us)	59.-
Formel 1 96 PLAT (dv/ev)	39.-
Forsaken (dv)	69.-
Gex 3D (us)	69.-
G-Police (us)	69.-
Golden Goal (dv)	59.-
NBA Pro 98 (dv)	75.-
NHL Breakaway (us)	59.-
Pitfall 3D (dv/us)	69.-
Powerboat Racing (dv)	69.-
Ram. World Tour (us)	45.-
Reboot (dv / us)	69.-
Red Asphalt (us)	49.-
Snowracer (dv)	59.-
Theme Hospital (dv)	69.-
VMX Racing (dv)	69.-
W.Gretzky Hockey 98 (dv)	59.-
U.v.m.	

NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	289.-
Banjo & Kazooie (dv)*	94.-
Cruis´n USA (dv)	75.-
Cruis´n World (dv)*	94.-
Diddy Kong Racing (dv)	74.-
F1 World Grand Prix (dv)*	89.-
Forsaken (dv)	109.-
Frankreich 98 (dv)	99.-
ISS Pro 98 (dv)	135.-
NBA Courtside (dv)	94.-
NBA Pro (dv)	129.-
Snowboard Kids (dv)	94.-
Wetrix (dv)	119.-
Yoshi´s Story (dv)	75.-
Game Buster (dv)	105.-
Controller bunt	59.-
Lenkrad incl. Rumble	145.-
Memory Card 4Meg	65.-
Memory Card 1Meg bunt	53.-

Ladenlokale

GAME OVER !
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd
07171-928893

Space for rent

PSX Multinorm + us/jp 333.- DM

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

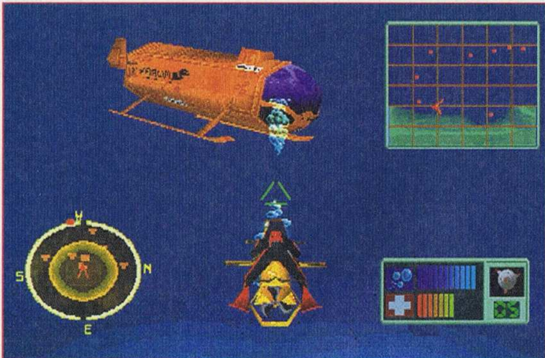
Öffnungszeiten :
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Wir liefern versandkostenfrei. Preise zzgl. 3.- DM Nachnahmegebühr! Ladenpreise können abweichen !
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!
** nur dt/us/jp
Inh.: Greter / Stubenvoll GbR - 2nd2none -



Entwickler: Black Ops, USA • **Produzent:** John Botti • **Spieldesign:** Jose Villeta, Jon Bailey u.a. • **Programmierung:** Jose Villeta, Derrick Yim & Rudy Kammerer **Grafik:** Mike Johnson, Christian Busic u.a. • **Sound:** Tommy Tallarico

Treasures of the Deep



Piraten backbord: Eure teuren Torpedos hebt Ihr Euch für die gepanzerten U-Boote auf.



PS Schatzsucher ist der Wunschberuf vieler Tagträumer: Eine frische Meeresbrise in der Nase, viel Sonne und das Gold im Sand locken die Glücksritter in die Karibik. Wer lieber bei seinem Büro-Job bleibt, verfällt in "Treasures of the Deep" zumindest auf dem Bildschirm dem Goldfieber: Im Auftrag der UNO taucht Ihr am Korallenriff und in Höhlen nach Nazigold und spanischen Reichtümern. Mit Eurem U-Boot zischt Ihr durch Fischschwärme und Algenfelder, angreifende Haie erledigt Ihr mit der Bordkanone. Obendrein tummeln sich geldgierige Piraten in den internationalen Gewässern, die mit Fangnetz und Harpune sofort angreifen. Auch scheußlichen Seeungeheuern wie der Riesenmoräne müßt Ihr Euch stellen. Um nicht die Orientierung zu verlieren, nutzt Ihr den eingeblendeten Radar sowie die Übersichtskarte. Damit Euch nicht die Luft ausgeht, warten versteckter Stelle Sauerstofftanks und Erste-Hilfe-Kästen. Einige Schätze erreicht Ihr nicht via Boot: Im Notfall steigt Ihr aus und schwimmt allein weiter. Neben Eurem Missionsschatz am Ende der linearen Levels locken unterwegs glitzernde Schatzkisten und Goldstücke: Füllt Eure Taucherkasse und kauft neue U-Boote, Torpedos und Lufttanks. *oe*

! Mit "Treasures of the Deep" fühlt Ihr Euch wie in der Karibik: Korallen, bunte Fischschwärme und hallende Blubbergeräusche schaffen eine bezaubernde Meeresumgebung, mit der gefühlvollen Analogsteuerung gleitet Ihr beschwingt durch die Tiefen. Haie und Piraten bringen Euch mächtig ins Schwitzen; wenn Energie oder Luft knapp sind, werden die Kämpfe besonders verbissen und spannend. Neue U-Boote und Sonderbewaffnung sorgen für Motivation, mit dem Radar habt Ihr auch in sperrigen Gefährten genügend Übersicht. Leider sind die Missionen zu gradlinig; bis zum Superschatz dürft Ihr den Level-Graben nicht verlassen. Gut versteckte Geheimnisse verbergen sich unter den "Treasures of the Deep" folglich kaum: Habt Ihr eine Mission einmal geschafft, spielt Ihr sie nicht wieder.

OLIVER EHRLE


SPIELSPASS 76%
HERSTELLER NAMCO
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 79% SOUND 67%
Kurzweiliger Tauchgang mit hinterhältigen Piraten und altertümlichen Schätzen: Leider gibt's kaum Geheimnisse zu entdecken.
AB 16

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 12/96.

Entwickler: Kronos, USA • **Produzenten:** Albert Co, Stan Liu • **Spieldesign:** John Paik, Takashi Morishima • **Programmierung:** Kyle Riccio, Pravin Wagh u.a. • **Grafik:** Albert Co, Andy Koo, Kevin Lee, Francis Co • **Sound:** Brian Min, Albert Co u.a.

Cardinal Syn



Oben setzt Euch Zwergenkönig McKrieg zu, unten ein saftiger Schnitt in's untote Fleisch von Plague.



PS Von wegen "gute alte Zeit" – seid bloß froh, daß Ihr nicht vor 300 Jahren Euer Dasein fristen müßt. Denn damals war Eure Lebenserwartung kürzer als ein Ziegenhaar. Beispiel gefällig? In blutigen Duell-Scharmützeln bekämpfen sich acht Clanführer der mittelalterlichen "Bloodlands" mit Hieb- und Stichwaffen. Die Gladiatoren sind ungeheuer kreativ und haben im stillen Kämmerlein fatale Finishing-Moves geübt. Doch auch bei herkömmlichen Aktionen spritzt das Blut wie bei einer Hausschlachtung.
Mit den drei Knöpfen für Tiefschlag, Mittelangriff und Überkopf-Schwinger löst Ihr einfache Combo-Serien aus. Durch gutes Timing seziert Ihr Gegner beim "Juggle" in der Luft, Gegenangriffe blockt Ihr per Knopf oder weicht via Joypad in die Tiefe aus. Die Besonderheit der "Cardinal Syn"-Zweikämpfe liegt in der Bewegungsfreiheit. Um Kisten mit Power-Ups, Energie und Bomben zu öffnen, drückt Ihr einfach L2: Schon marschiert Ihr frei in den Höhlen herum und sichert Euch die Extras. Habt Ihr sieben Diebe, Ritter und Elfen zerlegt, wartet mit Magierin Syn und dem Drachen Kron die finale Herausforderung.
"Cardinal Syn" ist als PAL-Import mit deutscher Anleitung erhältlich, wird aber aus Jugendschutz-Gründen hierzulande nicht offiziell veröffentlicht. *cb*

! "Cardinal Syn" orientiert sich optisch und steuerungstechnisch an der Waffenkeilerei "Soul Blade" – Ihr schwingt ähnliche Combos und staunt über die gleichen Wischeffekte. Leider wirken Grafik und Animation wie eine schlechte Kopie, die unübersichtliche Power-Up-Sammelei stört zudem den Spielfluß. Offenbar sahen auch die Designer das damit verbundene Kameraproblem und machten das innovative Feature prompt abschaltbar. Störend sind nicht zuletzt doofe CPU-Gegner, die auf jedes Knopfgedrücke reinfallen. Das Charakterdesign dagegen paßt – staksige Untote und dolchschwingende, meuchelnde Diebe sorgen für Atmosphäre. Arm raus, Kopf ab: Die geschmacklosen Manöver sind für Genre-Fans wichtig, wurden aber bei der einschlägigen Brutalo-Konkurrenz geklaut.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 53%
HERSTELLER SONY
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
GRAFIK 65% SOUND 71%
Schludriger "Soul Blade"-Clone mit fragwürdiger Weglaufoption und billiger CPU-Intelligenz: Für Gore-Freaks ein Fest.
AB 18

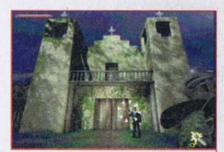
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Steve Banks • **Spieldesign:** David Koenig, Yoni Koenig • **Programmierung:** Stuart Gregg, Mike Michaels, Gary Priest, Douglas Hare, Richard Hare • **Grafik:** Aten Skinner, Damon Godley, Simon Short u.a. • **Sound:** Ira Cord Rubnitz

Men in Black



Der Alien-Käfer vor Euch sieht harmlos aus, wird aber wegen der trägen Steuerung trotzdem gefährlich.



Agent K in Aktion: Vor der Amazonas-Kirche werden kurzerhand Erinnerungen weggeblitzt.

PS Zehn Monate nach dem Kinostart jagen die "Men in Black" auf der Playstation illegal eingereiste Aliens. Bevor Ihr im Auftrag der galaktischen Einwanderungsbehörde tätig werdet, müßt Ihr (wie im Film) einen mysteriösen Einbruch verfolgen. Wie im 3D-Vorbild "Resident Evil" steuert Ihr Euren Polygon-Helden (erst ein NY-Cop, dann ein echter "Mann in Schwarz") durch gerenderte Szenarien: Gescrollt wird dabei nicht, verlaßt Ihr einen Raum, wird der nächste in anderer Kameraperspektive eingeblendet. Auf Knopfdruck untersucht Ihr Eure Umgebung: Gefundene Notizen und Schriftstücke studiert Ihr in Großaufnahme, Verbandskästen oder Schlüssel steckt Ihr zur späteren Verwendung in Eure Tasche. Lauern Euch Ganoven oder Aliens auf, benutzt Ihr Eure spärlich munitionierte Waffe oder verlaßt Euch im Nahkampf auf Karate. Habt Ihr Euren Polizei-Fall gelöst, werden Ihr vom „MiB" angeworben: Im Hauptquartier trainiert Ihr am Schießstand mit futuristischen Knarren wie der berüchtigten "zirpenden Grille", bevor Ihr Euch im Einsatzraum für einen von drei Agenten entscheidet: Zur Wahl stehen der Aufsteiger J, Veteran K oder der erste weibliche "MiB"-Agent L. Drei Missionen warten auf Euch: In der Arktis, dem Amazonas und der Villa eines Computer-Millionärs klärt Ihr rätselhafte Vorgänge um verschwundene Kollegen und außerirdische Eroberungspläne und schlagt Euch mit Aliens herum. *us*

! Trotz Original-Synchronstimmen und reizvoller Thematik blieb vom Charme der Kino-Vorlage wenig übrig, statt dessen schlagt Ihr Euch mit einem schwachen „Resident Evil"-Clone herum. Die Grafik langweilt mit biederen und viel zu düsteren Szenarien, in denen Ihr Euren Helden oft kaum noch wiederfindet. Zumindest fällt ihm Dunkeln die holprige Animation kaum auf. Die simplen Rätsel entschädigen nicht für das langweilige Rumgerenne, die tranige und ungenaue Steuerung verpaßt der Motivation Tiefschläge: In den unübersichtlichen Kulissen findet Ihr pixelgroße Gegenstände nur dann, wenn Ihr punktgenau davorsteht. Angreifende Aliens müssen erst mühsam anvisiert werden, bis Eure plumpen Attacken eine Chance haben. Dafür treffen Euch die Schurken selbst problemlos.

ULRICH STEPPBERGER

SPIELSPASS 39%

HERSTELLER: GREMLIN
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 45% | SOUND: 37%

Lieblos hingeschludertes Render-Adventure: Schwache Optik und nervige Steuerung verschenken das interessante Szenario.

AB 12

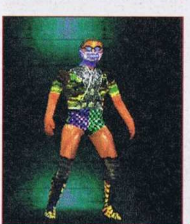
Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

WWF Warzone

Wenn via Memory Card die skurrilsten Wrestler Eures Stadtviertels in Eure Bude stürmen, geht's auf dem Bildschirm drunter und drüber – siehe Bilder.









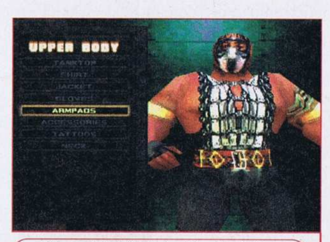


Gleich schlägt Kane einen Rückwärtssalto: Sein Dropkick vom Ringpfosten streckt jeden Gegner nieder.



Im Weapon-Match werfen die Zuschauer Baseballschläger, Stühle und sogar Fernseher in den Ring, die Ihr für jeweils einen Hieb nutzen dürft.

PS Nachdem sich die WWF-Schläger in ihren peinlichen Midway-Automatenumsetzungen bis auf die Knochen blamierten, starten sie mit "WWF Warzone" einen zweiten Versuch, im 32-Bit-Wrestling Fuß zu fassen.
16 furchtlose Catcher stellen sich dem Turnier, weitere Kämpfer dürft Ihr erspielen oder im Wrestler-Editor selbst zusammenbasteln: In verschachtelten Menüs bestimmt Ihr Körperform und Hautfarbe, Ganzkörperbehaarung sowie Muskeltexturen und verpaßt Eurem Schützling je nach Geschmack Augenbinden, Karatehosen und Cowboystiefel. Der Bauchumfang hat dabei keine Auswirkung auf die Beweglichkeit Eures Kämpfers, denn Eigenschaften wie Stärke und Kondition legt Ihr in einem eigenen Menü fest. Die Manöverliste dürft Ihr im Gegensatz zu "Toukon Retsuden 3" jedoch nicht selbst zusammenstellen: Ihr wählt das Repertoire eines vorgegebenen WWF-Wrestlers. Bevor Ihr gegen die CPU-Recken oder bis zu drei Kumpels in den Ring steigt, entscheidet Ihr Euch für ein Regelwerk: Neben den gewöhnlichen Duell-, Tag-Team- und Battle-Royal-Modi dürft Ihr im Weapon-Match mit Stühlen und Schreibunterlagen um Euch schlagen und im eisernen Käfig am Gitter turnen. Die Steuerung ist komplex: Mit den Feuerknöpfen geht Ihr in den Clinch, blockt Hiebe und verteilt Tritte sowie Kicks, mit der Select-Taste wendet Ihr Euch den verschiedenen Kontrahenten zu. Kombiniert Ihr Block und Attacke, kontert Ihr die Hiebe Eures Gegners mit einem "Reversal". Die Zeigefingertasten dienen zum Rennen, Klettern und seitlichem Ausweichen. Mit letzterem brecht Ihr bei andauerndem Button-Gehämmer auch schmerzhafte Ausgabegriffe des Gegners. Habt Ihr den Gegner am Kragen gepackt, werft Ihr ihn ins Seil oder setzt per individueller Tastenkombination zu einem Powerslam oder Arm Drag an. Die eingebaute Manöverliste verrät Euch nur bereits ausgeführte Specials, ein allgemeines Move-Schema wie in "WCW vs the World" gibt es nicht: "WWF Warzone" wendet sich an den Entdecker im Wrestler – Anfänger haben das Nachsehen. *oe*



Bitte recht häßlich: Im Wrestler-Editor wählt Ihr aus dutzenden Kettenhemden, Masken, Nietenhandschuhen und Tattoos.

! "WWF Warzone" verbindet atemberaubend realistische Polygon-Grafik mit beinharter Ring-Action: Die insgesamt 350 (geheimen) Wrestlingmanöver lassen selbst Wrestling-Profis nie auslernen, Hiebe und Würfe wirken noch schmerzhafter als im TV. Die Keilerei bleibt immer flott, obwohl der Bildaufbau gelegentlich kurz vor dem Kollaps steht. Die Ringsprecher und das Publikum schaffen mit Sprüchen, Pfiffen und Beleidigungen eine hervorragende Hallenatmosphäre, bei Verschnaufpausen schlafen die Fans jedoch sofort ein. Während die kleinen Patzer kaum stören, gibt das komplizierte Special-System Anlaß zu scharfer Kritik: Für Solisten ist das Herausfinden der Moves zwar ein Vergnügen, doch Wrestling ist ein Sport für mehrere Spieler - ungeübte Freunde werfen nach wenigen Minuten genervt das Pad in die Ecke.

OLIVER EHRLE



SPIELSPASS 80%

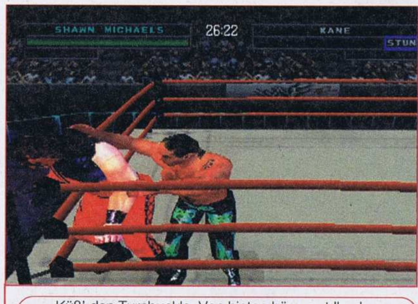
HERSTELLER: ACCLAIM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 78%
SOUND: 67%

Flottes Vierspieler-Wrestling mit Catcher-Editor und riesigem Move-Sortiment: Die komplizierte Steuerung vergrault Eure Freunde.

AB 16



Schadenfreude ist die schönste Freude: Bei vier Spielern sind die Regeln schnell vergessen.



Küß' den Turnbuckle: Von hinten hämmert Ihr den Kopf Eures Kontrahenten in die Ringecke.

Andere Versionen
"WWF Warzone" ist für Super Game Boy und Nintendo 64 angekündigt.

Entwickler: Capcom, J

X-Men vs Street Fighter Ex-Edition

PS 16 Capcom-Helden aus dem "Street Fighter"- und "X-Men"-Lager treffen sich zur ultimativen Keilerei. Statt nur einen Kämpfer wählt Ihr vor dem Turnier zuerst Euren Lieblingsstreiter und anschließend einen Teamkollegen, der sich (im Gegensatz zum taktischen Abklatsch-Modus auf dem Saturn) nur kurz zu den bildschirmschüttelnden Team-Moves blicken läßt. Mit Kicks und Schlägen in drei Härteklassen prügelt Ihr auf den Gegner ein, zu Combo-Grabs, X-Moves, Juggle-Combos und Feuerbällen setzt Ihr mit gewohnten 90°-Drehungen an. Die linken Zeigefingertasten sind obendrein mit Dreifachhieben belegt, die die Ausführung von komplizierten Tastenkombinationen im hektischen Kampfgetümmel erleichtern. Neben dem Arcade- und Zweispieler-Modus dürft Ihr außerdem in der Trainingsarena Hiebe und Combos üben sowie im Survival-Modus Eure Kampfkunst gegen eine Unzahl an Gegnern beweisen. Enttäuschend: Leider ist die Europa-Version mit dicken PAL-Balken gezeichnet. *oe*



Cammy gönnt sich Erholung: Im Sprung hält Ryu für seinen Mega-Blast wenige Augenblicke inne.

Andere Versionen
Den Importtest der Saturn-Version findet Ihr in MAN!AC 2/98 (84% Spielspaß).

! Capcoms Oliver Ehrle Prügelhelden leiden unter Speichermangel: Vom taktischen Tagmodus der Saturn-Version bleiben nur die Team-Moves, ein Großteil des Spielwitz ist damit verloren. So bleibt ein weiterer "Street Fighter"-Aufguß mit Marvel-Gästen, der Pedanten mit ungenauer Kollisionsabfrage nervt. Dafür hat Capcom Steuerung und Spielgeschwindigkeit optimiert und die mehrstöckigen Arenen technisch vorbildlich umgesetzt - auch wenn im Hintergrund die Passanten wie Hampelmänner herumfuchteln.

Nur beim Team-Move unterstützt Euch der Kollege: Mit seinem Lieblingsspecial hämmert er mit Euch auf den Feind ein.



SPIELSPASS 77%
HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 80%
SOUND: 86%
AB 16

Capcoms Prügelhelden keilen sich mit flotten Hieben und Teammoves: Ohne Team-Abklatschen macht's nur halb soviel Spaß.

Pocket News

MOBILES TETRIS: Nach seinem Erfolg in Japan und den USA ist das "Tetris Jr."-Handheld im Schlüsselanhängerformat nun auch bei uns verfügbar. Für rund 30 Mark ist der Spielspaßgarant beim Videospielversand Next Generation (Tel. 0209/778811) erhältlich. Acht verschiedene Regelwerke sowie Zeitlimit sorgen unterwegs für Abwechslung: Neu sind die blinkenden Steine, mit denen Ihr Schneisen in verschachtelte Blöcke sprengt und unerreichbare Lücken auffüllt. Das Spielfeld ist mit acht mal zwölf Feldern etwas kleiner als beim großen Bruder. Leider wurde die Reset-Taste nicht im Gehäuse versenkt – ein falscher Knopfdruck, und Eure Highscore ist Geschichte. Dafür entschädigen weiches Scrolling sowie Anfangs- und Endmelodie der Game Boy-Version.

WECK DEN TIGER IN DIR: Mit sportlichen Handhelds feiert Spielzeughersteller Tiger den Sommer . Der Golfschläger "Feel Sports Golf" (links) simuliert zwölf virtuelle Eisen, Übungsmodus und eine 18-Loch-Meisterschaft garantieren spaßiges Einputten auf Bahnhöfen und in Innenstädten. Ähnlich der LCD-Angel mißt ein Erschütterungssensor Euren Schwung und berechnet anschließend die Flugbahn des Balles auf dem Display. Zeitgleich will Tiger ein luxuriöses Angel-Handheld vermarkten, der angekündigte Baseballschläger (rechts) wird in Deutschland jedoch nicht erscheinen.



Doppelt so dick: Den aufladbaren "Battery Pack" steckt Ihr ins Batteriefach Eures "Game Boy Pocket".

Game Boy Sommer-Kollektion

Der handliche "Game Boy Pocket" hat einen Nachteil: Gängiges Zubehör wie z.B. eine Bildschirmlupe oder Soundboxen sind auf den alten Game Boy zugeschnitten und passen nicht an Nintendos modischen Winzling. Jetzt hat sich Zubehör-Profi Blaze aller Pocket-Spieler erbarmt und versorgt den Fachhandel mit einem neuen Tuning-Sortiment. Pocket-Zocker mit Highend-Ansprüchen besorgen sich den "Multi Boy" der in sieben lieferbaren Farben maximalen Sound und ein großes Bild aus dem Handheld herauskitzelt: Ihr steckt das Accessoire (Bild) auf Euren Game Boy und stöpselt das heraushängende Kabel in die beiden Anschlüsse unterhalb der Start-Taste. Der "Multi Boy" übernimmt über die zwei Mignonzellen die Stromversorgung des Handhelds und dient gleichzeitig als Adapter für das Netzteil des alten Game Boys. Die eingebaute Lupe mit Beleuchtung vergrößert das Bild um 40 Prozent und vermeidet jede Bildverzerrung, die drehbaren Stereolautsprecher verwöhnen Euch mit satten Sounds und verzichten selbst bei voller Lautstärke auf lästiges Dröhnen. Der dazugehörige Joypad-Adapter ist dagegen etwas windiger und sitzt nicht immer korrekt auf Eurem Game Boy Pocket: Bei schnellen Ballerspielen seid Ihr mit dem Steuerkreuz besser dran. Für die Hosentasche ist der "Multi Boy" für 70 Mark zu unhandlich, in der Reisetasche für eine Zugfahrt hat er jedoch locker Platz. Der Batterieverbrauch steigt bei angeschaltetem Licht (selten nötig) und Sound auf Zimmerlautstärke gewaltig an, die Spielzeit pro Batterieladung halbiert sich. Batteriesparer freuen sich deshalb über das aufladbare "Batterie Pack" (sechs Farben) für 30 Mark: Ihr steckt den Block in das Batteriefach des Game Boy, der normale Deckel wandert in die Schublade. Mit dem "Multi Boy" könnt Ihr das Zubehör nicht kombinieren, da es größere Batterien benötigt. Auch der Akku besitzt einen Anschluß für das alte Game-Boy-Netzteil. Der "Batterie Pack" verdoppelt leider die Tiefe Eures Handhelds: Zum Hosentaschen-Transport koppelt Ihr den "Batterie Pack" ab. Eine Kombination aus "Multi Boy" und "Batterie Pack" ist dagegen das gewichtige "Power Pak" für 40 Mark: Der Aufsatz ist einen Zentimeter dicker und breiter als Euer Game Boy Pocket und hängt mit seinem ganzen Gewicht an der Unterseite des Handhelds, was die LCD-Konsole etwas schwerfällig macht. Der ausschaltbare Mono-Lautsprecher ist wesentlich lauter als der Eures Handhelds, die Sound-Qualität ist auf dem gleichen Niveau. Der Pocket Game Boy sitzt etwas streng in dem Gehäuse, was die (De-) Montage in Einzelfällen erschwert: Mit Gewalt geht's dann doch. Tragt Ihr Euer Handheld immer bei Euch, sind "Multi Boy" und "Power Pak" zu unhandlich, für längere Zugreisen o.ä. aber bestens geeignet. Der "Batterie Pack" lohnt sich auf jeden Fall. *oe*



HERSTELLER Konami
ZIRKA-PREIS 60 Mark

International Superstar Soccer

Ohne offizielle WM-Lizenz startet der Game Boy zum Kickerturnier: Mit den Feuerknöpfen schießt Ihr auf's Tor und paßt zu Euren Kollegen, die je nach Strategie-Einstellung unterschiedliche Bahnen laufen. Technisch ist der Game Boy überfordert, nur mit Verzögerung reagiert die Mannschaft auf Eure Kommandos.



HERSTELLER Titus
ZIRKA-PREIS 50 Mark

Superman

Lex Luther und sein teuflischer Mech verwüsten Metropolis zu Land, im Hafenbecken und in der Luft: In zehn Levels stellt Ihr Euch dem Fiesling und seinen Häschern, sammelt Schlüssel, fliegt zu entlegenen Teleportern und vermöbelt Scharfschützen. Superman ruckelt dabei in pixeliger Optik erbärmlich über den Bildschirm, die Steuerung ist besonders im Steigflug ungenau.



Zusammengelegt paßt der "Multi Boy" zwar in keine Hosentasche, nimmt in einer Reisetasche aber kaum Platz weg.

Godzilla in der Hosentasche

Duell-Tamagotchi mit Filmlizenz oder erstes Zubehör für Segas Dreamcast? Zum Japan-Start des Roland-Emmerich-Flops "Godzilla" lieferte Sega das passende "Virtual Memory System" (VMS, siehe Bild rechts) in limitierter Auflage aus. Der Münchner Fachhändler "Gamer´s Delight" (Tel.: 089/ 3401 8649) hat sich einige der raren Godzilla-Handhelds gesichert und uns ein Testmuster zur Verfügung gestellt. In größeren Stückzahlen ist das Godzilla-VMS seit 30. Juli in Japan erhältlich.

Mit einem Dino-Ei beginnt das Leben Eures zerstörungswütigen Monsters. Einmal ausgeschlüpft wählt Ihr eine von verschiedenen Monsterfarmen (diese repräsentieren unterschiedliche Schwierigkeitsgrade) und päppelt Euer Wesen durch regelmäßiges Kampftraining zu voller Körpergröße auf. Ist Godzilla erwachsen, fordert Ihr das Taschenmonster Eures Kumpels zum Duell: Über die Schnittstelle am oberen Ende des VMS koppelt Ihr zwei Handhelds miteinander und laßt die Monster gegeneinander kämpfen. Der Sieger erhält die DNA seines Feindes und kann sich von nun an auch in dessen Form oder in ein neues Superwesen verwandeln. Von König Gidora bis zur Killermotte Mothra: Über dreißig Leinwand-erfahrene Monster aus der Produktion der japanischen Filmfirma Toho lassen sich auf dem VMS "erspielen" bzw. züchten.

Das "Godzilla"-VMS erinnert an Bandais "Digital Monsters" (siehe MAN!AC 2/98), hebt sich von diesem aber durch die große Zahl verschiedener Wesen und die Transformation durch DNA-Übernahme ab. Sega deutete außerdem die Möglichkeit an, ausgewachsene Monster ab Herbst auf der 64-Bit-Konsole Dreamcast loszulassen: Das "Godzilla"-CD-Spiel besitzt eine Schnittstelle zu den VMS-Daten und gibt Eurer Kreation eine beeindruckende 3D-Gestalt in 16,7 Millionen Farben: Filmreifen Zerstörungsorgien in aufwendig gerenderten Dreamcast-Städten steht dann nichts mehr im Weg.

In Japan kostet das VMS 2.500 Yen, deutsche Godzilla-Fans müssen beim Importeur ungefähr 40 bis 50 Mark für das exklusive Spielzeug hinlegen. *wi*



"Godzilla" auf dem VMS: Bandais "DigiMon"-Spielprinzip erweitert Sega durch die Möglichkeit, anderen Monster die DNA zu stibitzen.





So soll Euer Baby dann auf dem Dreamcast aussehen: Nahezu fotorealistsch tobt "Godzilla" durch japanische Großstädte (Bilder: Sega).

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi)
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us), Jörn Möller (Tokyo)

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline) erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Den Abo-Service (keine Nachbestellungen) erreichen Sie unter
Telefon (0 89) 85709112 / Telefax (0 89) 85709131
e-Mail: panadress@compuserve.com

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Breath of Fire 3", © Capcom/Infogrames

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
(keine Kleinanzeigen!) Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN



Unten die gewünschten Ausgaben ankreuzen, pro Heft 5 Mark in Briefmarken oder bar beilegen und an folgende Adresse schicken:

Cybermedia GmbH, Bestell-Service, Wallbergstr. 10, 86 415 Mering

JA ICH WILL FOLGENDE HEFTE NACHBESTELLEN!

11/93	3/94	1/95	3/95	4/95	5/95	8/95
9/95	10/95	11/95	12/95	3/96	6/96	7/96
9/96	10/96	12/96	1/97	2/97	3/97	4/97
5/97	6/97	7/97	8/97	9/97	10/97	12/97

NAME, VORNAME

STRASSE, HAUSNUMMER

PLZ, WOHNORT

DATUM, UNTERSCHRIFT

SCHICKT MIR DIE ANGEKREUZTEN EINZELAUSGABEN FÜR 5 MARK PRO EXEMPLAR (IN BAR/BRIEFMARKEN ANBEI)





Endlich ein Nachschlag für die darbenden "Daytona"-Fans: Mit schicker "Model 3"-Technik und bewährtem Fahrverhalten ist "Daytona 2" ein garantierter Erfolg.

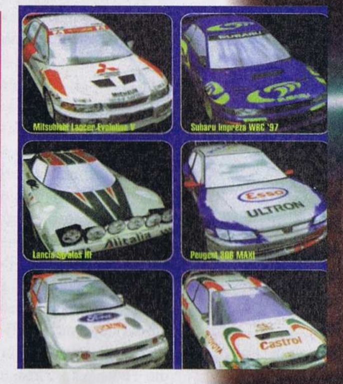


Bekannte Rally-Optik, neue Kniffe: Im Gegensatz zum Vorgänger nutzt Ihr in scharfen Kurven Eure Handbremse.

Model-3-Fahrspaß

Erst 1997 wurde die durch "Daytona USA" und "Sega Rally" bekannte "Model 2"-Hardware in Rente geschickt, schon ein Jahr später gehen die Top-Hits des Hauses Sega in runderneuerten Versionen an den Start. Während Ihr mit etwas Glück "Sega Rally 2" schon um die Ecke spielen könnt, verläßt "Daytona USA 2" eben erst die Entwicklungs-Box. Sega nutzt die Potenz des mächtigen "Model 3"-Boards, um der Grafik Dampf zu machen: Der mit 166 MHz getaktete Prozessor des aufgebohrten "Step 2"-Systems schleudert Euch bis zu zwei Millionen Polygone pro Sekunde um die Ohren – in einer Auflösung von 640x 480 Pixel, mit 1,6 Millionen Farben und natürlich mit Effekten wie Mip-Mapping, Transparenz oder Schattierung versehen. Doch nicht nur technisch, auch spielerisch setzt man neue Akzente für die Rückkehr der Veteranen. So hilft Euch bei den fünf neuen "Sega Rally"-Kursen eine am Sitz angebrachte Handbremse, sicher (oder spektakulär) durch die Kurven zu sliden. "Daytona 2" hingegen schickt Euch nur auf drei Kurse, die durch veränderbare Wetter- und Lichtverhältnisse Abwechslung bringen. Damit die Schlacht gegen bis zu 40 andere Stock-Cars noch dramatischer wird, spendierte man Euch eine neue Innenansicht, bei der die Kamera seitlich hinter dem Fahrer plaziert wurde – bis zum ersten Test könnt Ihr beim Playstation-"Colin McRae" ausprobieren, ob Euch diese Wackel-Ansicht liegt. *cb*





Ein Stratos kämpft gegen einen Impreza: Über dem Spielbild erkennt Ihr alle sechs "Rally"-Fahrzeuge.

RB2 The Newcomers – Real Bout Fatal Fury 2

Hersteller: SNK



22 Kampfsportspezialisten stehen sich zum siebten mal im "Fatal Fury"-Ring gegenüber. Allerdings sind nur zwei Neuzugänge auf der Meldeliste des Turniers: Indianer Rick Strowd und die Fernost-Schönheit Li Xiang Fei mischen die Konkurrenz auf. Die Besonderheit der "Fatal Fury"-Spiele ist das Ausweichen in eine tiefere Ebene. So entkommt Ihr mörderischen Kombos und leitet gleichzeitig einen Gegenangriff ein. Am unteren Bildrand baut sich mit Euren Treffern eine Powerleiste in drei Stufen auf. Ist der Pegel am Anschlag, laßt Ihr ein vernichtendes Kombo-Feuerwerk auf Euren Gegenüber los. "Fatal Fury Real Bout 2" ist ein hervorragendes 2D-Beat'em up, allerdings mit extrem hohen Schwierigkeitsgrad. ***au***

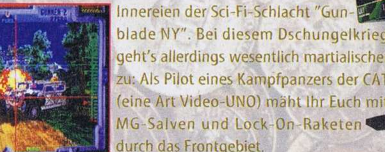




Arcade News:

DIE KONAMI-COBRA BEISST: Mit zwei grafisch überragenden Automaten, dem Prügler "Fighting Bujutsu" und dem Rennspiel "Racing Jam", meldet sich Konami an der Hightech-Front zurück. Beide Automaten basieren auf der neuen "Cobra"-Technologie, die optisch fast mit Segas "Model 3" konkurrieren kann. Bei "Racing Jam" (oben) gehen bis zu acht Spieler gleichzeitig auf die Strecke. Mit 18 Fahrzeugen balgt Ihr Euch auf vier Rundkursen oder den vier Geschicklichkeits-Einlagen: Hoffentlich besteht Ihr den Elch-Test! Beide Cobra-Automaten werden wir Euch in einer der nächsten MAN!ACs näher vorstellen.

METZEL-KOMMANDO: Sega recycelt mit der Dauerballerei "Behind Enemy Lines" sowohl das Gehäuse, als auch die "Model 2"-Innereien der Sci-Fi-Schlacht "Gunblade NY". Bei diesem Dschungelkrieg geht's allerdings wesentlich martialischer zu: Als Pilot eines Kampfpanzers der CAT (eine Art Video-UNO) mäht Ihr Euch mit MG-Salven und Lock-On-Raketen durch das Frontgebiet.







BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING

Spieleklau

Alle Achtung: Ollis "Raubkopierer-Report" war schlichtweg genial. Hochinteressant auch der (zu kleine) Absatz über Spiele von Hobby-Programmierern. Da solltet Ihr weiterbohren, ich hoffe auf eine vollständige Reportage! Meine Meinung zum Spieleklau: Auch ich denke, daß Kopiererei den Spaß am Spielen nimmt. Trotzdem sind 100 Mark für einen Titel verdammt viel Geld und in den meisten Fällen sind Verpackung und Anleitung echt schlecht. Die Hersteller sollten sich da einfach mehr Mühe geben.
Ich finde, die 16-Bitter wären ein gutes Thema für Eure Retro-Rubrik. (...)
Eine weitere Idee wäre z.B. ein 16-Bit-Import-Special, denn mir gefiel Euer "Spiele aus dem Jenseits"-Artikel in 4/95 sehr gut. Dann könntet Ihr endlich über die ganzen 16-Bit-Highlights berichten, die Ihr in MAN!AC nie getestet habt: "Super Aleste", "Last Resort", "Warsong" und die "Phantasy Star"-Serie. Ihr könntet auch über Spieleserien schreiben, jeden Monat eine andere: "Thunder Force", "Phantasy Star", "Dragon Quest". Auch die Frage von Christian in MAN!AC 7/98 fand ich interessant: Über die japanische Spieleszene der frühen 80er-Jahre solltet Ihr unbedingt ausführlicher berichten.

Christoph Noll, Jüche

Glückwunsch zum informativen "Raubkopierer-Report". Dieses Thema muß von mehreren Seiten betrachtet werden – genau wie Ihr es getan habt!
Auch ich kopiere ab und zu mal ein Spiel, finde aber, daß Titel, die ihr Geld wert sind, ihr Geld auch erhalten sollten. Meine erste Raubkopie besaß ich zur Zeit des Atari VCS auf einem 8-KByte-Eprom. Obwohl ich auch später noch auf C-64 und Amiga kopierte, habe ich mir im Gegenzug wesentlich öfters Originalspiele gekauft. Mittlerweile stehen rund 350 Originale meinen 50 Kopien gegenüber. Spitzenspiele wie "Final Fantasy" oder "Panzer Dragoon" sind ihr Geld auf jeden Fall wert. Allerdings wähle ich wegen der besseren Anleitung und Artbooks meist die japanische oder US-Version.
Ich glaube nicht, daß Spielesammler, die 200 Golddiscs im Schrank stehen haben, der Industrie wirklich schaden: Diese Leute zocken ihre Spiele nicht durch und würden keinen Pfennig für ihr Hobby ausgeben, wenn man nicht kopieren könnte. Die Jungs bringen sich doch nur selbst um den Spaß. Ich habe 90% meiner Spiele durchgezockt und muß zugeben, daß gekaufte Spiele mehr Spaß machen, als die schnell gebrannten und kurz eingelegten Kopien. Mein Grund zu kopieren ist nicht das Geld, sondern die Tatsache, daß man an Kopien oft früher und leichter herankommt als an ein (zehnmal verschobenes) Original. Im Fall von "Gran Turismo" oder "Need for Speed 3" habe ich mir nach der Kopie das Original hinzugekauft. (...)
Mittlerweile besitze ich zwölf Konsolen und habe schon unzählige Kopiediskussionen miterlebt. Verändert hat sich nichts: Kaufe ich mir für 150 Mark ein "Shadows of the Empire" und habe es nach sechs Stunden durch, finde ich den Preis frech. Doch um vor solchen Fehlkäufen gewarnt zu werden, gibt es ja die MAN!AC. Damit komme ich zu den Lorbeeren: Eure Schreibe und Themen sind auch für Leute über 20 geeignet. Außerdem seid Ihr die einzige Zeitschrift, die immer gut und kritisch wertet. Zumindest MAN!AC ist ihr Geld wert...

Name und Anschrift der Redaktion bekannt

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: *Der Gipfel der Playstation-Beliebtheit sei überschritten – so zitierten wir in MAN!AC 7/98 eine Einschätzung, die von der japanischen Konzernführung über renommierte Nachrichtendienste verbreitet wurde. Dem sei nicht so, widersprach Sony Deutschland und bat uns darauf hinzuweisen, daß in Europa weiterhin mit starken Verkäufen und steigender Marktdurchdringung zu rechnen sei. Was wir hiermit gerne tun: Das Sony-Zitat bezog sich auf die globale Situation und bedeutet nicht, daß die Playstation hierzulande bald vergessen ist. Denn im Westen wird´s bis 1999 keine neue Konkurrenz-Hardware geben.*

MEA CULPA: *In Bezug auf den US-Release widersprechen sich E3-Reportage und "Dreamcast"-Artikel in MAN!AC 8/98: In den Staaten und Europa wird Segas Wunderkonsole erst im Herbst 1999 und nicht, wie im Rahmen der E3-Messe berichtet, schon Ende dieses Jahres erscheinen. In Japan bleibt es beim Start am 20. November 1998. Wir können's kaum erwarten...*

Euren lang angekündigten Artikel zum Thema "Raubkopien" habe ich verschlungen: Eure Einstellung ist grundsätzlich richtig, doch Ihr solltet nicht nur an die geld- und spieleverwöhnten MAN!AC-Redakteure denken. Denn es gibt auch eine Spezies namens "Schüler", die über kaum mehr als 100 Mark im Monat verfügen. Davon könnte er sich ein Playstation-Spiel leisten oder 2/3 von einem N64-Modul. Doch welches bietet genug Spaß, die Ausgabe eines ganzen Monatseinkommens zu rechtfertigen? Da auch die Videospielzeitschriften nach Geschmack kritisieren, muß der Schüler selbst probespielen. Gar nicht so einfach: In einer Videothek z.B. bekommt ein 15jähriger nicht mal "Tomb Raider", denn dieser Titel ist erst ab 16 freigegeben. Im Fachhandel geht das noch ab und zu – wenn es nicht mit einem "Es sind Kinder im Raum!" abgeschmettert wird. Womöglich wird das Probespielen bestimmter Titel auch noch verboten, da es sich dabei um eine "öffentliche Vorführung" handelt und die laut Eures Artikels auch strafbar sein kann. (...) Mal ehrlich, könnt Ihr so einen armen Schlucker nicht verstehen, der sich ab und zu illegal Spiele beschafft, damit er sie in Ruhe testen und den Datenträger zur Not in der Ecke verstauben lassen kann?
Aus Furcht vor einem wildgewordenen Staatsdiener, der nichts besseres zu tun hat als Jugendliche auszubeuten, und vor einer Geldstrafe, bitte ich Euch meinen Namen nicht anzugeben.

Name und Anschrift der Redaktion bekannt.

Über die Videotheken-Problematik haben wir zugegeben noch nie nachgedacht, auch nicht darüber, daß "Tomb Raider" eigentlich keinem 15jährigen zugänglich gemacht werden sollte. Trotzdem glauben wir nicht, daß es für "arme Schlucker" keine Möglichkeit zum Probespielen gibt. Neben Fachgeschäften gibt´s schließlich noch die Kumpels. Oder traut sich keiner mehr, im Freundeskreis seine Spiele herzuleihen oder zu zeigen? Last but not least spielt der MAN!AC-Geschmack bei unseren Test vielleicht eine kleine Rolle, doch die Spielspaßwertung hat unabhängig von persönlichen Vorlieben Geltung. Wer ein Spiel ab 85% nicht kauft, ist selber schuld; wer sich dafür einen Titel unter 40% nach Hause holt, natürlich auch.
Apropos MAN!AC-Arbeitsweise: "Spiele frei Haus" an "geld- und spieleverwöhnte MAN!AC-Redakteure"? So sieht es vielleicht in den feuchten Träumen einiger Nachwuchsschreiber aus, doch nicht in der rauhen Redaktionswirklichkeit bei Cybermedia: Weder die Redaktion noch die Hersteller schicken den Mitarbeitern Spiele in die Wohnung. MAN!ACs, die eine vorzeigbare Sammlung aufbauen, investieren privat und kaufen ihre Software ganz regulär bei Händlern in Deutschland, London, L.A. oder Tokyo. Natürlich bestätigen auch hier Ausnahmen die Regel: Einige MAN!ACs haben's tatsächlich gut raus, den PR-Beauftragten der Hersteller mit Charme und Produktkomplimenten das Herz zu brechen. Doch sei Dir versichert: Das MAN!AC-Gros ist viel zu Stolz, sich Originale zu erbitten und bevorzugt den Gang ins Videospielgeschäft, um Unabhängigkeit zu bewahren. Das führt uns zur kürzesten Leserzuschrift dieses Monats...

MAN!AC-Klau

Sehr geehrte Damen und Herren: Ich bitte um die Zusendung von ein bis zwei Probeheften Ihrer Zeitschrift "MAN!AC".
Mit Dank im voraus und freundlichen Grüßen.

Soweit der O-Ton eines Daniels (mit unleserlichem Nachnamen) aus Schwalmstadt.
Lieber Daniel: Wir bitten um die Zusendung einer großzügigen Probezahlung, dann läßt sich über zwei MAN!AC-Freiexemplare schon wesentlich besser reden.

Verträumt?

Äußerst schlechte Recherche zum Saturn-Nachfolger: Es ist verwunderlich, daß Ihr in Ausgabe 7/98 immer noch den Namen Katana benutzt. Seit Ende Mai ist doch klar, daß die Konsole Dreamcast heißt und auch zu den technischen Daten war schon einiges bekannt: 12xCD-ROM, Hitachi SH4 RISC-CPU, Modem, WindowsCE...
Besonders ärgerte es mich, daß Ihr Eure Leser einfach auf die nächste Ausgabe verweist, obwohl schon Screenshots, Daten und Stellungnahmen auf der Homepage von Sega erhältlich waren. Wie Euch das passieren konnte, ist mir ein Rätsel, zudem im selben Heft auch ein äußerst gut recherchierter Artikel zu finden war: "Metal Gear Solid" war packend geschrieben, hatte eine interessante Vorstellung aller Charaktere, abgefahrene Screenshots und historische Rückblicke – ein äußerst vielversprechender Preview. Ich weiß nicht, was sich ein Leser noch wünschen könnte – hier ist ein dickes Lob fällig.
Also reißt Euch in Zukunft ein bißchen zusammen, denn solche Fehltritte werfen ein schlechtes Licht auf Eure Zeitung. Im Zeitalter des Internets dürfte es doch kein Problem sein, zumindest einige Gerüchte dem Leser nicht vorzuenthalten, denn gerade die machen das Leben eines Zockers doch interessant.

Mario Tuta, Reute (Österreich)

Schlechte Dreamcast-Recherche ist uns nicht vorzuwerfen: Daß Segas "New Challenge Conference", auf der Ende Mai der Name "Dreamcast" bekannt wurde, unseren Redaktionsschluß um knapp eine Woche verpaßte, ist die Lösung des von Dir breitgetretenen "Rätsels". Sorry dafür, aber das japanische Sega-Management ließ sich zu einer Vorziehung der historischen Dreamcast-Vorstellung leider nicht überreden und wollte uns auch kein Vorabmuster der Konsole überlassen. So tappten wir (wie der Rest der Branche) zum Zeitpunkt der MAN!AC-Drucklegung noch im Dunkeln. Schlechte Recherche geht auch deshalb daneben, weil die von Dir zitierten Technik-Daten exakt so tatsächlich schon einmal zu lesen waren: In MAN!AC 11/97, also ein halbes Jahr bevor der Rest der Zeitschriften-Gang über SH-4-Chips und WinCE erstmals schrieb.
Die von Dir gewünschte Gerücht-Recherche à la Internet hat in MAN!AC einen genau begrenzten Platz: Der "Big Mouth"-Kasten (auf der letzten Seite) muß für Geplappere ohne konkreten Hintergrund genügen. Davon abgesehen überlassen wir solche von Dir gefordertem Nachrichten anderen Publikationen oder eben der rührigen Homepage-Gemeinde. Gerüchte gehören vielleicht in WWW-Fanzines, hysterischer Hype wiederum in die gesponserte Presse – MAN!AC ersetzt beides durch eigene Erkenntnisse und Infos aus erster Hand.

Dreamcast Live

In einem Konkurrenzmagazin habe ich über Segas Dreamcast gelesen, war vom Artikel aber nicht sonderlich begeistert. Z.B. hätte ich gerne gewußt, ob die Konsole einen RGB-Ausgang und ein ausgelagertes Netzteil besitzt, und ob die Grafik genauso vernebelt ist wie beim N64. Denn von dieser Konsole bin ich enttäuscht. Dagegen bin ich mit meiner Playstation sehr zufrieden, bis auf die Grafikblitzer und die geringe Auflösung: Auf dem PC sehen dieselben Spiele ("G-Police", "F1", "Nightmare Creatures") allesamt besser aus, man wird richtig neidisch.
Die technischen Daten und das Modem zum Netzspielen finde ich gut, außerdem hoffe ich auf eine bessere Grafikauflösung. Segas Rückkehr finde ich super und für den Spielemarkt belebend. Diesmal werde ich jedoch nicht so überhastet wie beim N64 zuschlagen, sondern erst, wenn ich die ersten Live-Bilder gesehen habe.
Thema Raubkopien: Kopien finde ich blöde, denn im Versand bekomme ich Playstation-Spiele schon für 39 Mark (Platinum), neuere Toptitel für 80 bis 90 Mark. Wenn man an die 16-Bit-Zeiten denkt mit Spielepreisen zwischen 120 und 150 Mark, sollte man doch zufrieden sein.(...)
Zu guter Letzt könntet Ihr mir verraten, ob Konamis "Rocket Knight" noch auf die Playstation losgelassen wird. Auf dem Mega Drive hat mir das mordsmäßigen Spaß gemacht.

W. Gröger, Riedlingen

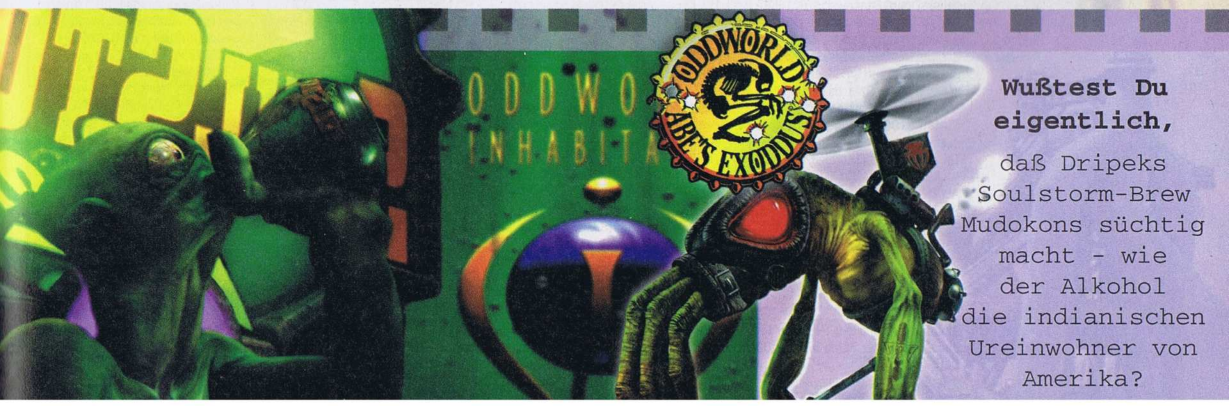
Deine Dreamcast-Fragen wurden z.T. bereits in der letzten MAN!AC beantwortet: Nebel kann die Konsole via Alpha-Kanal natürlich darstellen, in den bisherigen Demos war vom grauen Schleier aber noch nichts zu sehen. Wenn es Dunst gibt, dann wohl deutlich weiter vom Spieler entfernt als auf dem N64, denn auf dem Dreamcast können noch größere Landschaften im Detail dargestellt werden. Einen RGB-Ausgang besaß der von uns in Japan angetestete Dreamcast-Prototyp, daß sich der Ausgang auch an der PAL-Konsole findet, ist wahrscheinlich, aber noch nicht bekannt. Das Netzteil ist – soviel wir wissen – fest ins Gehäuse integriert. Eine Auflösung wie auf dem PC werden auch die Konsolen der Dreamcast-Generation nicht haben: Solange Euer PAL-Fernsehgerät maximal 720x576 Bildpunkte darstellen kann, müssen die Konsolenbauer auf eine höhere Auflösung verzichten.
"Rocket Knight" auf der Playstation? Sorry, laut Konami ist diese Umsetzung nicht geplant.

Audio-Genuß

Freunde haben mir kürzlich erzählt, daß es eine Firma gaben soll, die Musik-CDs von Spielen wie "Final Fantasy" oder "Super Mario" verkauft. Stimmt das? Wenn ja, wird dann auch ein "Final Fantasy 7"-Soundtrack veröffentlicht? Wo kann ich die Scheibe dann kaufen und wieviel wird sie kosten?

Michael

In Japan gibt es nicht "eine Firma", sondern dutzende von spezialisierten Spielmusik-Labels. Soundtracks zu wichtigen Playstation- und Nintendo-Titeln erscheinen dort gleich in mehreren Varianten, remixed, neu arrangiert oder von einem Symphonieorchester eingespielt. Unseres Wissen agiert in Deutschland aber kein Spielemusik-Hersteller, die von Dir gewünschten Scheiben gibt´s bestenfalls als Import. Frag mal an bei Fernost-Spezialisten wie Test'n'Take, Zapp und Second to none nach – ein "Final Fantasy 7"-Soundtrack ist (ebenso wie eine brillante "FF Tactics"-Musik-CD) in Japan definitiv erschienen. Aufgrund der unterschiedlichen Import-Quellen sind die Scheiben aber nicht preisgebunden. Rechne mit 35 bis 50 Mark.





Langsam droht das Sommerloch – so ist es nicht verwunderlich, daß es diesen Monat ein historisches Tief zu verzeichnen gibt: Weniger Einsendungen trudelten in meiner Amtszeit noch nie auf den Schreibtisch. Dafür inspiriert die Hitze offenbar Eure Kreativität beim Postversand: Es kommt schon mal vor, daß die 5.50 DM als Zehn-Pfennig-Stücke in dick gepolsterten Umschlägen oder als Briefmarken auf dem Umschlag klebend eintreffen. Das ist zwar originell, doch am liebsten und einfachsten ist es für uns, wenn Ihr sie normal beilegt. Euer Ulrich.

SUCHE

NINTENDO

Aufgepaßt! Suche (fast) alles für Nintendo, Sega + Sony PSX (Konsolen + Sammlungen + Zubehör + Neuheiten).
Tel. 0641/970436 (Monika)

Kaufe **N64 mit Spielen**, auch größere Sammlungen, alles nur PAL!
Peter Grebenteuch, Kölledaer Str. 40, 99610 Sömmerda,
Tel. 03634/603941 (18-21 Uhr), Fax. 03634/438495 (Sa/So)

Kaufe **jedes japanische** Super Nintendo-, Game Boy- und NES-Spiel, sowie Towns Marty, Pippin und PC-FX-Konsolen, sowie Wonder Mega und Nomad mit und ohne Spiele und japanische Zeitschriften.
Tel. 0331/9511324

Suche **Super Mario RPG** (US-Version) nur mit Verpackung, Anleitung und in Top-Zustand!
Tel. 0481/73793 (ab 18 Uhr)

GB: Sword of Hope2, Super RC Pro-Am, Pipemania, Blodia, Quarth, Wizardry, Turtles3; SNES: Cotton 100%, Castlevania4. Nur in gutem Zustand.
Tel. 08225/1038, Fax. 08225/1418 (Thorsten, evtl. Tel-Nr. hinterlassen)

Nintendo64 + Sony PSX mit Spielen gesucht, suche auch noch Geräte, Spiele, Zubehör, Neuheiten + Sammlungen für Saturn, SNES + NES. Tausche auch Konsolen + Spiele + Neuheiten.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

SEGA

Game Buster-Codes für X-Men (japanische od. deutsche Version), zahle 20 DM.
Ayhan Turan, Stresowstr. 10, 13597 Berlin

Saturn: Thunderforce Gold Pack1+2, Blast Wind, Iron Storm; MD: Wonderboy5, Gaiares, Tiger Heli, Alien Storm, Dschungelbuch; SNES: Cotton 100%. Nur in gutem Zustand.
Tel. 08225/1038 (Thorsten, evtl. Tel-Nr. hinterlassen)

Suche für Saturn: Terra Phantastica, Beyond Oasis, Guardian Heroes, Shining Wisdom, Virtual Hydlide, für SNES: Hanyuku Hero, Might & Magic3.
Tel. 03445/200840 (Uwe)

Auchtung! Suche den **TV-Tuner** für das Game Gear. Zahle bis zu 100 DM!
Tel. 08322/5890 (Markus, abends)

PLAYSTATION

Suche **blaue Playstation**, zahle gut. Suche außerdem Tekken1+2 (jap. Version).
Tel. 034927/21024 (Daniel)

Suche diverse Ego-Shooter, außerdem Gun-Shooter. Verkaufe Lifeforce Tenka, Air Combat, Vandal Hearts.
Björn Seum, Espenweg 8, 63683 Ortenberg

Suche Tauschpartner für **PS und N64 PAL-Spiele**. Habe und suche aktuelle Spiele. Suche Game Boy-Adapter für N64 imTtausch gegen ein N64-Spiel.
Tel. 07354/1487 (Stephan, ab 17 Uhr)

Achtung: Suche dringend **Sony PSX + Nintendo64** mit Spielen, kaufe auch Saturn, SNES + MD Konsolen, Spiele, Neuheiten + komplette Sammlungen.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Suche alte gebrauchte Playstation-Spiele von 95 bis heute (nur Originale, keine Kopien!), gerne auch Sammlungen. Schickt Eure Liste an:
H.-J. Hermann, Löttringhauser Str. 60, 44227 Dortmund,
Fax. 0231/711296

Tausche **Nintendo64** gegen Sony Playstation, 4 Spiele, 2 Controller, 1 Memory Card.
Tel. 030/2785796 (ab 18 Uhr)

Suche für PSX **Command & Conquer2**, Preis nach Vereinbarung.
Ugur Yalcin, Bebelstr. 89, 70193 Stuttgart,
Tel. 0711/6573529

Suche unbedingt **Street Fighter - The Movie** für Playstation.
Tel. 03546/3195 (Steven)

Kaufe Playstation mit Spielen, auch Sammlungen oder nur Spiele, alles nur PAL! Keine PSX mit Laufwerkfehlern anbieten!
Peter Grebenteuch, Kölledaerstr. 40, 99610 Sömmerda,
Tel. 03634/603941 (18-21 Uhr)

Suche **Baphomets Fluch1** für PSX oder tausche gegen Lone Soldier / Spider oder Total NBA97. Zahle bis 80 DM.
Tel. 06151/311398 (ab 18 Uhr)

Suche/verkaufe/tausche: Suche **Spiele von A-Z** (nur Playstation). Verkaufe ca. 250 Spiele, z.B. Prügelspiel, Diablo usw. Tausche auch. Suche auch weitere Konsolen.
Tel. 05952/401 (Michael)

Tausche aktuelle PS und N64 PAL-Spiele! Habe/suche neue Games. N64: Suche **Game Boy-Adapter**, gebe 1 Spiel dafür. PS: Suche Exhumed oder Lost Vikings2, gebe Tempest X3 dafür.
Tel. 07354/1487 (ab 17 Uhr)

Suche **Baphomets Fluch** (PAL-Version) für nicht mehr als 50 DM.
Tel. 05225/4227 (18-21 Uhr)

Suche **PSX mit Spielen**. Suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen für SNES, N64, GB, Saturn, MD usw.
Tel. 0641/970436 (Monika)

Ich repariere Ihre Playstation und baue fachgerecht einen Multinorm-Chip ein. Kaufe gebrauchte und kaputte Playstation-Konsolen.
Marco Söer, Meisenhofweg 5, 56170 Bendorf,
Tel. 02622/167848

EXOTEN

Suche alte **LCD- und LED-Spiele**, Game & Watch, Mini-Arcade-Spielautomaten, Handhelds und alles, was es sonst noch an batteriebetriebenen elektronischen Spielen gibt. Je älter, desto besser, zahle gut. Tel. 02831/2273

SONSTIGES

Suche **original japanische** Super-Nintendo, Mega Drive und PC-Engine-Spiele! Zahle sogar Neupreise! Listen an:
Karl Markus, Unterfreundorf 3, 94327 Bogen

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Systeme. Habe auch noch Spiele für Oldie-Konsolen.
Tel. 089/1403732

Sony-Multinorm-PSX ohne Spiel, ohne Joypad, zahle gut. Suche Lenkrad. Suche außerdem Neo Geo mit Games billig. Suche MD, GB, GG Games bis 10 DM. Suche auch Game Gear und Stromadapter für Sega Nomad.
Tel. 0711/5282949

Suche **Nintendo64 mit Spielen**, sowie SNES, Game Boy, NES, Playstation, Game Gear und Mega Drive mit Spielen, auch Sammlungen.
Tel. 06253/932921 (Jochen)

Tausche neues N64 mit Controller und Spiel gegen ein **Neo Geo Modulgerät** mit einem Joyboard und dem Spiel Metal Slug oder Blazing Star.
Alexander Franke, Am Hasenborn 1a, 61389 Schmitten

Kaufe, verkaufe, tausche Spiele, Konsolen für alle möglichen Systeme, kaufe und tausche auch ganze Sammlungen, habe auch noch Spiele für Oldie-Konsolen.
Tel. 089/1403732

Kaufe Spiele und Geräte für SNES, Game Boy, N64, auch ganze Sammlungen oder im Tausch gegen PSX und Spiele. Angebote an:
Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck

VERKAUFE

NINTENDO

Lylat Wars und Rumble-Pak 100 DM, Super Mario64 60 DM, Extreme-G 70 DM, Mario Kart 70 DM, Fifa64 50 DM, komplett nur 300 DM inkl. Cheatheft für alle Spiele.
Tel. 06237/60173 (AB)

N64-Spiele: Star Wars, Ego-Shooter, Blastcorps, Lylat Wars, Egoshooter, Hexen, alle Spiele PAL und jedes Spiel 80 DM.
Tel. 039832/21301

Verkaufe **N64** mit Gamepad, Memory Card und 2 Spielen (Mario64 mit Spieleberater und Turok), Preis 280 DM.
Tel. 0201/621656

Verkaufe **N64 + 1 Controller** und noch viel mehr Hard- und Software! Alle Sachen im Top-Zustand!
Tel. 04791/13920 (ab 16 Uhr)

N64 mit 2 Spielen: Turok + Mario Kart für 400 DM.
Torben Müller-Vorrink, Losserstr. 124, 48599 Gronau
Tel. 02562/98636

N64 + 5 Spiele, 2 Controller. Spiele: WCW vs. NWO, Wave Race, Lylat Wars + Rumble-Pak, Snowboard Kids, Blastcorps. Gesamtpreis: NW 800 DM, für 600-650 DM, 1 Jahr alt.
Olaf Erler, Gagern Nr. 23b, 18569 Kluis,
Tel. 038305/55657

N64, Pad, Memory Card, Rumble, Converter, 8 Spiele: Blastcorps, Extreme-G, Forsaken, Ego-Shooter, Mario64, ISS64, Turok, Wave Race64, nur komplett: 850 DM, Topzustand!
Tel. 089/6923816 (Tobi, ab 18 Uhr)

Nintendo64 inkl. Spiele Mario64 und Prügelspiel mit Adapter und 1 Controller (US-Version) für 450 DM.
Tel. 07131/164883 (Yasin)

N64 PAL, Mario Kart, Ego-Shooter, Forsaken, Biofreaks, Fifa98; Sony PSX 10 Spiele, Forsaken, Thunderforce5, Biofreaks, Heimkino-Komponenten wie Projektor.
Tel. 07263/2489

Top-Titel für Nintendo64: Extreme-G 80 DM, Super Mario64 55 DM, Diddy Kong Racing 65 DM, Ego-Shooter 75 DM. Alle Preise inklusive NN-Gebühr.
Tel. 08421/6360 (Tobias)

N64 (PAL) + Pad + Rumble Pak für 230 DM, Extreme-G 90 DM, Ego-Shooter 100 DM, Mario64 60 DM, alles zusammen für 450 DM.
Tel. 07332/3905 (David)

Verkaufe **Nintendo64 mit 5 Spielen** und zwei Controllern, 1 Rumble-Pak und 1 Controller-Pak für 700 DM.
Tel. 06203/890139
(Christopher, 15-18 Uhr)

Tausche, kaufe und verkaufe alles, was ein Pad hat und sämtliche Handhelds, ganze Sammlungen oder auch einzeln. Suche für SNES Civilization!
Tel. 05161/6745 (Juli, ab 15 Uhr)

SEGA

Ca. 140 Mega Drive, 40 Mega-D, 20 Saturn, 10 3DO, 10 32X-Spiele! 3DO IR-Pads, CDX-Adapter, PC Action Replay-Pci Karte (neu!) Post-NN kein Problem! Suche: Nomad, Newton, 32X, Wonder Mega, Multi Mega.
Tel. 02421/971596 (bis 22 Uhr)

Sega Saturn + 2 Pads + Sega-Arcade-Wheel + 9 Top-Spiele wie Winter Heat, Virtua Fighter kids, Daytona USA CCE, Sega Rally, alles PAL, VHB 420 DM. Tausche auch PSX und N64-Spiele aller Art. Tel. 05221/82911 (Rouven)

28 Mega Drive-Spiele, viele Jump & Runs, 2 Joypads, Multiplayer Action Replay2 + Codes, guter Zustand für 350 DM. Tel. 07305/23647

Verkaufe **Sega Mega Drive** (sehr guter Zustand), 2 Joypads und 10 Spiele, z.B. Fifa Soccer97, EA Hockey, Sonic1+2, alles für nur 200 DM. Oliver Muck, Otto-Wels-Str. 17a, 63452 Hanau. Tel. 06181/15738

Verkaufe **Sega Saturn** mit 2 Pads, F1 und Lenkrad, Virtua Fighter, Gun-Shooter mit Gun, Daytona, Highway2000, Shellshock,Need for Speed, Shinobi-X, Thunderhawk, Int. Victory Goal, VHB 800 DM. Tel. 03921/983627

Desire, japanische Anime-Erotik und Eve the lost One, japanische Anime-Erotik für je 100 DM, Porto & Verpackung umsonst. Ayhan Turan, Stresowstr. 10, 13597 Berlin

PLAYSTATION

Verkaufe für **PSX**: Porsche Challenge (PAL), Andretti Racing (us), Warhawk (us), Poed (us), Fifa96 (us). Tel. 089/3107432

Verkaufe Micro Machines V3, Porsche Challenge, Skullmonkeys gegen Gebot, oder tausche gegen Need for Speed3. Tel. 089/4202018

Verkaufe für PSX **9 Spiele**, z.B. Vandal Hearts, FF7, Porsche Challenge, Mechwarrior2 für 350 DM, auch einzeln für 50 DM pro Spiel. Suche auch Mangas. Robert Klose, Halweg 33, 45527 Hattingen. Tel. 02324/32743

Playstation-Multinorm-Chips mit Einbauanleitung und Kabeln 35 DM. Tel. 08022/5382 (Christian)

Verkaufe Memory Card mit gespeichertem Spielstand für Final Fantasy7. Alle Weapons, alle Mastersubstanzen, 2 goldene Chocobos für 50 DM. Tel. 0511/869113

Verkaufe: Sammlung 15 Spiele, darunter Rage Racer, Tekken2, Formel1, Blood Omen, Toshinden1+2, Disruptor usw., alle PAL. Nur komplett abzugeben, Preis VHB. Tel. 0781/32824

Suikoden, Int. Super Soccer Pro, Vergessene Welt je 30 DM, Power Soccer2, Baphomets Fluch2 je 40 DM (alles PAL). Tel. 02163/953661 (Markus)

2D-Shooter: Einhänder, G-Darius, Raystorm, Stahlfeder1+2 (sehr gut + selten), R-Types, Image Fight, Raiden DX, Philosoma, Xevious 3DG, Gradius Gaiden, Tiger Heli usw. Tel. 040/860113 (Christian, ab 18 Uhr, evtl. AB)

Verkaufe **PSX** + Memory Card + 9 Spiele (Command & Conquer2, Horrorspiel, MDK, Test Drive4, Porsche Challenge, Wipeout2097, Raging Skies, Tital NBA97, Rally Cross + mehrere Demo-CDs) für700 DM. Tel. 03671/712698

PS-Spiele (PAL): Alien Trilogy, Street Fighter Alpha2, Ridge Rager Revolution, Tomb Raider + Lösung für 30-45 DM zu verkaufen. Tel. 03628/42026 (Matthias, bis 20 Uhr)

Rage Racer, Excalibur, Dest. Derby, ISS Deluxe, NBA Live97 (alle PAL), Spawn, Moto Racer (beide us), Bushido Blade2 (jp). Tel. 033841/35538 (Marco)

Verkaufe **PSX-Games**, deutsch + US-Versionen, ca. 50 Spiele aller Art, VB je Spiel 35 DM. Suche defekte PSX-Konsolen. Tel. 02622/167848 (Marco)

C&C2, Colony Wars, G-Police je je 65 DM, Vincent-Figur von FF7 50 DM, für N64 Wonder Project + Adapter 80 DM, Für SNES Terranigma 40 DM, Animania-Hefte. Suche Final F. für SNES + GB. Tel. 02244/4415 (René)

PSX-Spiele: Colony Wars, F1 97, G-Police, Wild Arms (us), Rapid Racer, Rage Racer, Soul Blade (us), Suikoden, NBA In the Zone2, Tekken2, 120 Block MC, Preis 30-70 DM, tausche auch. Tel. 02777/6341

Playstation mit Controller 280 DM, Joypad 24 DM, Memory Card 29 DM, Fifa98 99 DM, Wipeout1+2 je 48 DM, Tomb Raider1+2 150 DM, Bushido Blade 88 DM, alles neu. Tel. 06735/1304

Verkaufe: Tekken2 30 DM, Warcraft2 50 DM, Command & Conquer 50 DM, NBA Jam Extreme 35 DM, Total NBA97 50 DM, Pandemonium 40 DM, Porsche Challenge 30 DM oder zusammen 260 DM. Tel. 0261/43001 (Klaus)

PSX-Games: Gran Turismo inkl. Dual Shock Controller, Excalibur, Need for Speed2, Final Fantasy, Cool Boarders, Ace Combat, Total Drivin, Transport Tycoon, Formel1, Andretti Racing. Tel. 06464/8687 (Manuel)

Wipeout1, Panzer General2, Wing Commmander4 für zusammen 100 DM, einzeln für je 35 DM, 50 DM und 50 DM. Stefan Röder, Friedrich-Birkendahl-Str. 11, 35745 Herborn, Tel. 02772/42673 (ab 16 Uhr)

Verkaufe **PSX-Multinorm** + RGB + Memory Card + 1 Pad 270 DM und 26 Spiele, z.B. MDK 60 DM, Tenka 60 DM, RE DC 60 DM, DD2 35 DM, Tekken2 40 DM, Tenchu (jp) 100 DM, Diablo 70 DM, Horrorspiel (us) + Buch 100 DM. Tel. 037608/15822 (Nico 17-18 Uhr)

Verkaufe Saga Frontier (us), Ego-Shooter (PAL), SimCity2000 (PAL), Negcon-Pad. Tel. 06351/45824

MDK 60 DM, Total Drivin 55 DM, GT 70 DM, Final Fantasy7 75 DM, ISS Del. 40 DM, Agent Armstrong 55 DM, Gunship 40 DM, Tomb Raider2 65 DM, Nightmare Creatures 65 DM, Formel1 97 65 DM, Castlevania 65 DM, Mechwarrior2 25 DM. Tel. 03671/612698

Verkaufe für PSX Ridge Racer 25 DM, Cool Boarders2 (gut erhalten) 60 DM, Nascar98 60 DM. Tel. 04525/2600 (Mo-Fr 14-17 Uhr)

PSX (leicht defekt) + Pad + RGB-Kabel für 120 DM. Bushido Blade 60 DM. Original Soundtracks von Final Fantasy3+7 für je 50 DM. Tel. 07145/7696 (ab 18 Uhr)



1987 veröffentlichten Hudson und NEC die PC-Engine. Obwohl sie mit famosen Automatenumsetzungen wie "R-Type" und "Galaga 88" lockte, kam sie nicht in Europa auf den Markt. In den folgenden Jahren wurden diverse Hardware-Varianten (u.a. mit CD-ROM und als Handheld) entwickelt. 1989 erschien dann die abwärtskompatible "Super Grafx" (Bild) mit einem besseren Graifkchip, der jedoch nur von fünf Spielen (u.a. "1941" und "Ghouls'n'Ghosts") unterstützt wurde.

EXOTEN

Verkaufe **Neo Geo CD** mit 7 Spielen für nur 350 DM. Suche auch noch Last Resort, Metal Slug1+2, Blazing Star sowie Nam1975 für das Neo Geo CD-Gerät. Tel. 0201/313761

MAK (selbstgebaut) ohne Controller (Neo Geo-Joyst.) + Gals Panic, Prähistoik Isle (SNK), Captain Commando, Shooter (VB) oder tausche gegen Gebot (Spiele), PSX (us, jap.), Neo Geo CD, Mega Drive, CD, Turbo-Duo. Tel. 0471/51703

PC-Engine: **Super Grafx**, mit 3 SGX-Spielen 1000 DM, Engine-pad 25 DM, ca. 25 Hu-Cards: Galaga88, Nectaris, Darius Plus, Preis VHB, auch Tausch gegen Neo Geo Modul-Spiele, gute Titel. Tel. 040/6793450, Fax. 040/6781795

Jaguar + 13 Spiele für 400 DM, Saturn + Zubehör + 17 Spiele für 450 DM, Neo Geos (Modul + CD) insges. 9 Spiele für 550 DM, SNES + 24 Spiele + NES mit 1 Spiel für 300 DM. Tel. 06021/335970

Verkaufe **Jaguar** Konsole 65 DM (Netzteil fehlt), Spiele: Alien vs. Predator, Syndicate, Ego-Shooter je 65 DM, Club Drive, Crescent Galaxy, Tempest2000 je 45 DM, Iron Soldier 55 DM, Ego-Shooter 85 DM. Tel./Fax. 030/6258637

Sega Nomad 390 DM, N64 (jp, us) + 8 Spiele 890 DM, Neo Geo Modulkonsole + 2 Spiele 390 DM, 3DO + 4 Spiele 240 DM, Saturn (jp) + 8 Spiele 450 DM, MAK + 1 Platine 300 DM, 32X (us) 2 Spiele 100 DM, Jaguar + 2 Spiele + 3 Pads 190 DM. Tel. 04506/694 (Lars)

Verkaufe **Automatenplatinen:** SSF2 Turbo (200 DM), Vampire Hunter (300 DM), Marvel Super Heroes (350 DM) + Capcom CPS2-Board (300 DM). Alles zusammen für 1100 DM. Tel. 09146/440 (Frank)

OLDIES

Neo Geo org. verpackt 400 DM, King of Monsters2 200 DM, Master System2 130 DM, Zelda2 45 DM, Zelda1 40 DM, Shining in the Darkn. 50 DM, Super-NES Lemmings2 45 DM, Starwing 45 DM, Unirally 45 DM, House Sampler St. 25 DM, Wonderboy 3 Mega Drive. Tel. 06525/7300

Verkaufe **Automatenplatinen**: Soul Edge, Viper Phase1, Twin Eagle1+2, Galaga88, Truxton2, Xexex uvm., Saturn Shooter + Mega Drive Shooter sowie Raritäten für fast alle Systeme. Tel. 04506/694 (Lars)

Für GB: Final Fantasy Legend1-3. Für MD: Aleste (jap.) gegen Gebot. Tel. 02303/238128

Mattel Intellivision Konsole + 5 Spiele inkl. Porto 125 DM, Atari Lynx: Desert Falcon, Star Raiders2, Donkey Kong Junior zusammen 65 DM, Atari7800 Konsole 65 DM, NES 55 DM, 3DO leicht defekt 55 DM. Tel./Fax. 030/6258637

SONSTIGES

Gran Turismo-Freaks: Verkaufe Spielstand mit allen Lizenzen, mit dem besten Wagen (930 PS) und viel Geld. Nur PAL-Version! Sicht Eure Memory Card und 10 DM an: Andy Collin, Eichenkamp 6, 24802 Bokel

Verkaufe **4-fach Scart/Euro-AV-Umschalter** (Wolfsoft) für 49 DM inkl. Porto (nur 2 Mal benutzt, NP 119,99 DM). Tel. 03834/811747 (Ronny)

Verkaufe verschiedene Spiele-Magazine (MAN!AC, Fun Generation, Playstation-Magazin etc.) zu Top-Preisen. Liste anfordern bei: Peter B. Zink, Mannheimer Str. 91, 68519 Viernheim

Verkaufe **Neo Geo Modul** Streethoop. Verkaufe für PSX: Star Wars (us), Tekken 3 (jp), Deathtrap Dungeon (us), Need for Speed3 (us), Horrorspiel (jp), Gran Turismo (us), Slayers Royal (jp), Brigandine (jp). Tel. 0251/212846

Animes (PAL): Chinese Ghost Story, Patlabor1+2, Landlock, Cyberpunk Col, 3x3 Eyes, MD Geist2 + orig. Zeichnung/Autogramm v. Koichi Ohata, Hakkenden, Big Wars, GI Ran usw. Suche Angels Egg! Tel. 09831/7945 (Jan)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett

KNOW!HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME.
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING





Übersichtliche Benutzerführung: Mit den Zeigefingertasten klickt Ihr Euch gleich mehrere Spieletitel weiter.

Alternatives Schummeln

Nachdem wir Euch in MAN!AC 7/98 das Playstation-Schummelmodul "Xplorer" vorgestellt haben, folgt nun der MAN!AC-Härtetest. Aufgrund rechtlicher Probleme kommt das Zubehör jedoch als "Xploder" in den Handel.

Das Modul: Der "Xploder" ist etwa doppelt so groß wie der "Game Buster" und wird per Schnittstelle (1) in den Erweiterungsport der Playstation gestöpselt. Auf der Rückseite befindet sich eine Öffnung, in die Ihr die Schutzkappe des Erweiterungsports steckt: So geht das Plastiktürchen nicht verloren. Eine praktische Neuerung sind die beiden Plastiknasen (2), die den korrekten Abstand zum Konsolengehäuse wahren und die Schnittstelle vor dem Ausleiern schützen. Wie Datels Mogelmodul besitzt auch der "Xploder" einen Cheat-Schalter (3), mit dem Ihr die Schummeloption während des Spiels deaktiviert. Um eigene Codes herauszufinden benötigt Ihr keine zusätzliche PC-Steckkarte, sondern lediglich ein Parallelport-Verlängerungskabel, das Ihr zwischen "Xploder"-Anschluß (4) und PC stöpselt.

Mogelcodes: Der "Xploder" unterstützt alle "Game Buster"-Codes, der lästige "Mastercode" ist jedoch nicht mehr nötig. Zusätzlich stellt das Zubehör neue Code-Formate bereit: Der Supercode ist ein Programmfragment, das Teile des Originalspiels im Speicher ersetzt. Der Slowmocode (z.B. 40000000 0010) verlangsamt Euer Spiel, mit den letzten vier Zahlen bestimmt Ihr selbst den Faktor. Der Slidecode faßt mehrere Schummelcodes zusammen und beschleunigt so die Eingabe. Der Megacode nutzt Sprungroutinen im Playstation-Betriebssystem und kann nur von erfahrenen Programmierern erstellt werden: Mit ihm laßt Ihr z.B. Rayman schweben! Neue Codes und Updates der Mogel-Software findet Ihr im Internet unter www.blaze.de.

T!P
Der Hersteller Sun veröffentlicht eine Palette von brandneuen Link- und RGB-Kabeln für die Playstation: Interessierte wenden sich an den Videospielfachhändler Sunflex (Tel. 02352/953350)

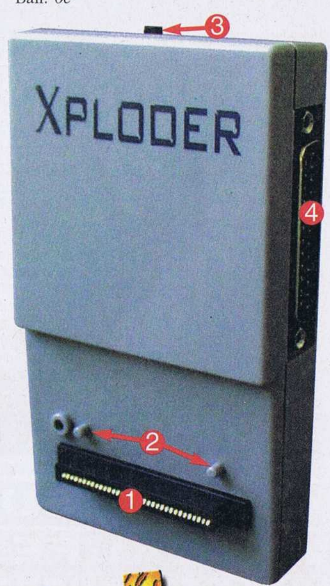
Bedienung: Nach dem Einschalten Eurer Konsole erscheint das "Xploder"-Hauptmenü, der Sony-Vorspann wird übersprungen. Wie beim "Game Buster" speichert Ihr Eure Codes auf Modul, der interne Speicher stellt zwei MBit für rund 10.000 Codes bereit. Die Gliederung in Spielenamen und Untermenü ist übersichtlicher und schneller zu bedienen als beim "Game Buster".

Bildschirmfotos: Um einen "Screenshot" zu erstellen, drückt Ihr im richtigen Augenblick die Reset-Taste und wählt die Option "Bildbetrachter". Mit der geplanten PC-Software könnt Ihr das Bildschirmfoto auf Euren Computer übernehmen.

PC-Link: Ab September liegt die PC-Software zum Erstellen von eigenen Codes sowie zum Speichern des Video-RAM dem Modul bei. Wer seinen "Xploder" schon vorher kauft, wendet sich direkt an den Hersteller Blaze oder besucht die "Blaze"-Homepage im Internet. Updates der Mogelsoftware können übrigens auch von Memory Card oder Playstation-CDs eingelesen werden – welche Option Blaze letztendlich nutzt, steht noch nicht fest. Wir bleiben natürlich am Ball. *oe*

XPLORER
Spiel starten
Cheat auswählen
Bildbetrachter
THE ULTIMATE CHEAT CARTRIDGE

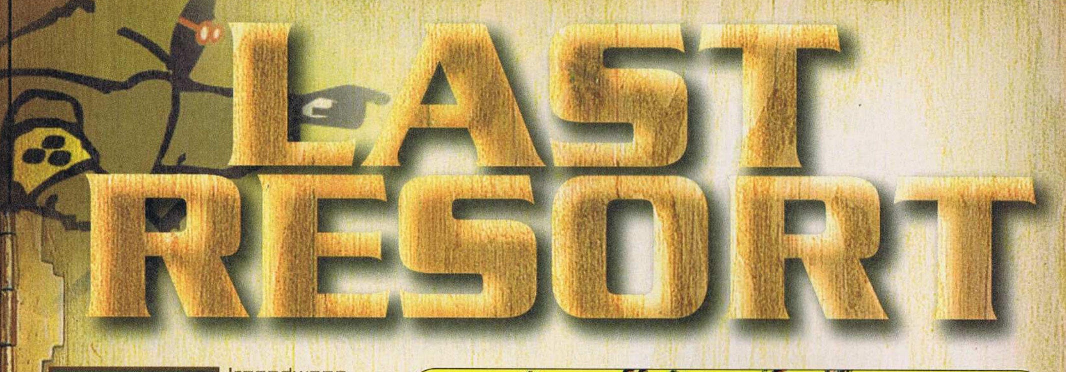
Das kompakte Hauptmenü des "Xploder": Unser Bild stammt von der früheren Version "Xplorer".



FACHBEGR!FFE

Parallelkabel
21-poliges Kabel, das normalerweise den PC mit einem Drucker verbindet. Für den Xploder benötigt Ihr ein Parallelport-Verlängerungskabel, bei dem sich auf der einen Seite der 21polige Stecker (Bild) und auf der anderen Seite die Buchse befindet. Fragt bei einem PC-Fachhändler nach. Kostenpunkt: Rund 30 Mark.

Update
Begriff aus dem Computerbereich: Aktualisierte Version eines Programms (hier im Mogel-Modul), das neue Features enthält oder Programmfehler behoben sind.





Irgendwann geht's jedem an den Kragen: Mit diesen Tipsseiten lege ich mein Amt als festangestellter MANIAC-Redakteur (vorläufig) nieder und widme mich für's nächste Jahr meinem neuen Job als Zivildienstleistender. Brecht nicht gleich in Jubelgesänge aus: Mit Cheats, Lösungshilfen und ausgewählten Tests werde ich Euch freiberuflich weiterhin martern. Die ersten freien Abende opferte ich dem "Breath of Fire 3"-Players-Guide, den Ihr ein paar Seiten weiter findet. *Euer Olli*

WCW VS NWO

Spirit: Ihr wollt ohne viel Anstrengung in Rage geraten? Um Euren Spirit-Level flink zu erhöhen, folgt Ihr unserem Trick: Keilt Euch außerhalb des Rings und laßt Euch dort pinnen. Im Pin haltet Ihr auf dem Analogstick ⬆ gedrückt. Der Gegner drückt Euch weiterhin zu Boden, Eure Spirit-Energie steigt aber gewaltig!
Liegt Euer Gegenüber auf der Matte, dreht Ihr den Analogstick mehrere Male im Kreis: Das Spiritmeter gewinnt so Energie hinzu.

Schwere Gegner: Ihr seid einem der Muskelberge nicht gewachsen? Eine Sonderregel verhilft Euch zum wohlverdienten Erfolg: Schleudert Euren Gegenüber zu Boden und pinnt ihn. Sobald der Ringrichter mit dem Count beginnt, laßt Ihr ihn wieder los (R). Wiederholt dies drei Mal, dann ist der Gegner erledigt.

Easy Escape: Der Feind hat Euch im Schwitzkasten oder gar auf dem Boden festgenagelt? Rollt einfach den Analogstick im Kreis!

REBOOT

Enzo: Ihr wollt mit dem furchtlosen Streiter Enzo antreten? Wechselt ins Hauptmenü und gebt die untenstehende Kombination ein. Nun beginnt Ihr ein neues Spiel und Enzo kämpf an Eurer Seite!

⬆ ⬅ ⬇ ⬅ ⬇ L1 R1 ➡ ⬇ ➡

POCKET FIGHTER

Geheimschläger: Die winzigen Pocket Fighter haben auf ihrer CD zwei Kumpels versteckt: Wer den finsteren Gouki anwählen möchte, geht in der Auswahl auf Ryu und drückt ⬅. Dan versteckt sich bei Ken: Geht in der Charakterauswahl auf ihn und drückt das Steuerkreuz nach ➡.

FORSAKEN 64

Alle Missionen: Ihr habt die Nase voll, nur Energieblöcken zu verteidigen und auf Weltraumparasiten zu ballern? Mit unserem Cheat könnt Ihr alle Missionen direkt anwählen! Schaltet Eure Konsole an und wartet bis zum Titelbild ("Press Start"). Nun gebt Ihr folgende Kombination ein:

A R Z ⬆ ⬆ C⬆ C⬇ C⬇

Leben: Habt Ihr schon einen Level mit Extraleben entdeckt? Nachdem Ihr die Mission geschafft habt, kehrt Ihr immer wieder zurück, schnappt Euch das Leben und brecht die Mission ab. Sind ausreichend Extraleben beisammen, speichert Ihr beim nächsten Savepoint!

Battle-Modus: Mit unserem "Alle Missionen"-Cheat oben dürft Ihr gleichzeitig auch den Battle-Modus anwählen. Wer nicht mogeln möchte, bewältigt die Missionen "Death to the Invader" (Bronze), "Ranqan" (Silber) und schließlich "Balalas" für die goldene und schwerste Herausforderung.



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal locken "Cyball Zone", "Tempest 2000" und "Forsaken 64"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering



SHINING FORCE 3



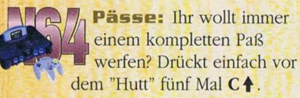
Bonus Charakter: Ihr seid der vorgegebenen Helden überdrüssig und wollt die geheimen Streiter sehen? Drückt im Start-Bildschirm

Y A B B A ↓ A B B A ↓ ↑

und haltet anschließend die Start-Taste gedrückt, bis Ihr einen Ton hört.

Frei Sicht: Die Level- und Energieboxen im Kampf stören Euch? Haltet während einer Attacke den Start-Knopf gedrückt und die Anzeigen verschwinden.

NFL QUARTERBACK CLUB '98



Pässe: Ihr wollt immer einem kompletten Paß werfen? Drückt einfach vor dem "Hutt" fünf Mal **C↑**.

Geheimnachricht: Habt Ihr die versteckte Nachricht für John Madden schon entdeckt? Tretet zum Match im Saint's Stadium von New Orleans an und geht in den Replay-Modus. Drückt **Z** für den Kamera-Modus und anschließend **L**, damit die Kamera aufsteigt. Rechts neben jeder Endzone findet Ihr die Nachricht!

Krankheitsfall: Die faulen Spieler im Erste-Hilfe-Zelt sollen gefälligst wieder auf's Feld! Mit unserer Vitaminspritze sind Eure Jungs sofort fit: Nachdem ein Spieler verletzt wurde, wechselt Ihr in den "Sub Players"-Bildschirm und drückt den "Reset All"-Knopf. Nun sind Eure Schützlinge wieder voll einsatzbereit. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Ihr vorher niemanden ausgewechselt habt.

Cheats: Um unsere Cheatcodes (unten) einzugeben, geht Ihr flink ins Cheatmenü.

CHEAT	EFFEKT
STNTXTM	Bonus Teams
RNLDSWZNGR	Aufgepumpt
DWNDRV	Extra Downs
LWYSTPSS	Ball tippen
LDSTRTRK	immer fangen
STYCKYHNDS	immer fangen
8DWNDRV	8 Downs
PBYBYMD	Crawl
SNWSLDS	Schnee-Modus
LLDFSCK	miese Abwehr
LLFFSCK	mieser Angriff
BGSPRDV	Dive
YLCTRCFB	Disco-Football
TGHTGRP	kein Turnover
MCHLJNSN	Sprint
FRMBYFRM	Slow Motion
BGTWSTRS	Drallball
SPRBGRMS	100 Yards Kick
SPRTMMD	Super Team
SPRTRBMD	Super Turbo
SPRDPRTCKL	Rempel-Modus
PWHYRMN	Secret-Modus
MNFLDMD	Madness
CRLLWYS	Acceleration
BGBFYDF	Defense
BGBFYFF	Offense
YNSTYNS	Discipline
WLTRPYTN	Agility
TRNTDLER	keine Accuracy
BRDWYNMTH	Quarterbacks
GLYTHMD	Gigantenmodus
SMLMDGT	Minispieler
GTNHNDS	Fumble-Modus
SPRSLYD	rutschig
NBCTCKLS	No CPU-Tackle
LLCHTSFF	Cheats aus
2CRLLWYS	No Accelerat.
WLTRPYTN	No Agilty
SMLMDGT	145 lbs Spieler
BBMNTBL	7' 7" Spieler
JPNSMWR	400 lbs Spieler
GLYTHMD	7' 7" Spieler

WILD ARMS

Zwei Spieler: Ihr sitzt zu zweit vor dem Bildschirm, aber nur einer kann Rudy und seine Freund steuern? Ab sofort muß niemand mehr zuschauen: Steckt im Kampf ein Pad in den zweiten Controller-Slot und der zweite Spieler kann die Helden ebenfalls in die Schlacht führen.

SPEED RACER

Bonuswagen: Alle Bonuswagen in "Speed Racer" zu erspielen ist eine mühselige Arbeit. Unser Cheat ist dagegen etwas einfacher: Klickt Euch ins Auto-Auswahlmenü und haltet die folgenden Tasten etwa zwei Sekunden gedrückt:

R1 + R2 + L1 + L2 + Select + ↓ + ▲

Laßt alle Tasten wieder los und die Wagen erscheinen in der Auswahl.

Tageszeit: Ihr wollt Tageszeit und Wetterverhältnisse selbst bestimmen? Drückt in der Kursauswahl folgende Kombinationen.

Nachtrennen
Haltet **R1 + R2** gedrückt und betätigt ✖

Tagesrennen
Haltet **L1 + L2** gedrückt und betätigt ✖

Nebelrennen
Haltet **R1 + R2 + L1 + L2** gedrückt und betätigt ✖

Ansichten: Wer in "Speed Racer" nicht die passende Kameraperspektive findet, muß nicht verzagen. Mit unserem Cheat schaltet Ihr geheime Ansichten frei: Drückt im Rennen die **Start**-Taste und gebt die folgende Kombination ein.

← ← ← ← ← → → → → →

BIO FREAKS

Ego-Perspektive: Wer die Duelle aus der Egoperspektive bestreiten möchte, hält im Kampf **L2 + R2** gedrückt und bewegt das Pad in die Richtung, der Ihr den Rücken zukehrt. Um den Modus zu deaktivieren haltet Ihr die Zeigefingertasten wieder gedrückt und betätigt ↓.

FRANKREICH '98



Soundeffekte: Von den Standardsounds beim Torerfolg habt Ihr die Nase voll? Für Eure persönliche Siegesfeier drückt Ihr nach dem Tor **A**, **B**, **C←** oder **C↓**

FIRO & KLAWD

Construction: Ihr habt keine Lust auf den Construction-Level? Mit unserem Paßwort seid Ihr die Plage los:

CB0BUNAABAASY65X

LEVEL	PASSWORT
01	MOOMIN
02	MOONPIG
03	MOONPINGEON
04	SNUFFKIN
05	LITTLE MI
06	LITTLE MO
07	SOUP DRAGON
08	SUPER DRAGON

TECMO'S DECEPTION

Geheime Nachricht: Aus der Rückseite der US-Verpackung finden alle Schloßhüter eine geheime Botschaft. Schaut Euch die Buchstaben des Haupttextes genau an und schreibt alle grauen Buchstaben heraus!

Geheime Songs: Ihr wollt zwei geheime Musikstücke hören? Legt die CD in einen normalen CD-Spieler und klickt auf Track 2.

Helfer: Manche Monster helfen Euch, Ihr müßt sie nur mit den richtigen Helden überreden! Mit unserer Liste kennt Ihr die Schwachstellen Eurer Besucher.

MONSTER	KÖDER
Alien	Magic Doll, Digger
Carpenter	Merchant, Pirate
Cavelier	Soldier, Archer
Cleric	Wizard, Soldier
Digger	Archer, Merchant
Sorceror	Witch, Wizard
Messenger	Wizard, General
Witch	Gem Guard, Swordsmen

STREET FIGHTER COLLECTION



Akuma: Ihr wollt mit dem mächtigen Akuma zum Kampf antreten? Geht mit in der Kämpferauswahl auf Ryu und drückt gleichzeitig die Tasten

L1 + R1

Evil Ryu: Wer das böse Gegenstück zu Ryu in "Street Fighter Alpha 2 Gold" steuern möchte, geht in der Auswahl auf Ryu und drückt zwei Mal die Start-Taste. Nun betätigt Ihr eine Taste, um ihn anzuwählen: Evil Ryu beherrscht Akumas Teleporter und den "Instant Hell Murder" (drückt schnell LP, LP, LK, →, HP)

TRIPLE PLAY '99

Homerun: Ihr wollt Eure Schützlinge mit einer automatischen Homerun-Funktion ausstatten? Haltet im Spiel alle vier Zeigefingertasten gedrückt und gebt die folgende Kombination ein:

▲ ■ ▲ ● ✖ ■ ← →

Nun müßt Ihr nur noch den Ball treffen, um ihn weit aus dem Stadion zu jagen!

Bonushallen: Die alten Baracken sind Euch zu schmuddelig? Gebt einfach die folgende Tastenkombination in der Stadion-Auswahl ein:

L2 L1 R1 R2 R2 L1 R1 R2

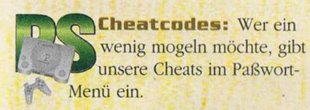
Kamerakontrolle: Richtige Baseballprofis spielen nur mit ihrer Lieblingsperspektive. Haltet im Spiel die Zeigefingertasten gedrückt, betätigt

→ ← ↑ ↓ → ←

und Ihr hört einen Ton. Mit Tasten und Steuerkreuz lenkt Ihr nun die Kamera!

Anfeuern: Ihr wollt Euren Homerun mit Triumphrufen feiern? Wenn Euer Schützling mit seiner lockeren Runde beginnt, drückt Ihr einen der vier Feuerknöpfe, damit Euch das Publikum lauthals bejubelt.

VIGILANTE 8



Cheatcodes: Wer ein wenig mogeln möchte, gibt unsere Cheats im Paßwort-Menü ein.

Super Hard
HARDEST OF ALL
Unsterblichkeit
I WILL NOT DIE
Gravitation niedrig
REDUCE GRAVITY
Gleiche Charakter möglich
SAME CHARACTER
Keine Gegner
GO SIGHTSEEING
Monster Truck-Räder
MONSTER WHEELS
Tödliche Raketen
DEADLY MISSILE

BLOODY ROAR

Outfit: Neben dem Big Head-Modus aus MAN!AC 3/98 dürft Ihr in "Bloody Road" aus einer Reihe anderer Sondermodi wählen. Gebt die Codes in der Kämpferauswahl ein!

Alternativklamotten
●
Fleischarme
Während der Auswahl L1 + L2 gedrückt halten
Klamotten & Big Head
L2 gedrückt halten und mit ● auswählen
Klamotten & Kid-Modus
R2 gedrückt halten und mit ● auswählen
Kid-Modus
R2 gedrückt halten und mit ✖ auswählen

Replay: Ihr könnt Euren glorreichen Sieg gar nicht oft genug sehen? Mit unserem Cheat wiederholt sich das Replay immer wieder: Drückt nach dem Sieg auf den ▲-Button, so oft Ihr wollt.

EVERYBODYS GOLF

Geheimnisse: Ihr seid zu faul die geheimen Golfer und Kurse freizuspielen? Mit unserem Cheat geht das ganz einfach: Entfernt alle Memory Cards aus der Konsole und gebt die Tastenkombination auf dem zweiten Pad ein, während sich der "Everybodys"-Schriftzug bewegt. Haltet **L1 + L2 + R1 + R2** gedrückt und betätigt

↑ ↑ ↓ ↑ ← → → ← ↑ ↑ ↓ ↑ ← → → ←

Handspiel: Mancher Linkshänder würde seinen Spieler auf dem Bildschirm lieber umpolen, um möglichst authentisch zu putten. Drückt während der Charakterauswahl die Tasten **R1 + R2 + L1 + L2 + Select + Start + ✖** um zwischen Rechts- und Linkshänder zu wechseln.

Spiegelkurse: Haltet in der Kursauswahl **L1 + L2** und betätigt ✖.

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Alley-Oop: Richtiges Zusammenspiel und die passende Tastenkombination sind der Weg zum Sieg. Um den Feind mit einem Alley-Oop zu überraschen, muß einer Eurer Mitspieler frei in der Nähe des gegnerischen Korbs stehen. Drückt nun **C↑** und anschließend die **B**-Taste.

Bonusteams: Ihr wollt mit den geheimen Teams Nintendo, Left Field und N64 antreten? Haltet in einem "Pre-Season"-Match die **L**-Taste gedrückt und betätigt den **A**-Knopf. Nun klickt Ihr Euch zurück zu den Teams.

Replay: Um die Wiederholung zu variieren, haltet Ihr während des Replays den **B**-Knopf gedrückt.

Disco-Platz: Für ein grooviges Match fehlt Euch noch die passende Beleuchtung? Geht in den Pausemodus und drückt die Tasten

A C↑ C↓ ↑ C↓ R R B C→ C→ Z

CPU-Fehler: Oft braucht Ihr nur einen Punkt zum Sieg. Mit unserem Cheat erschleicht Ihr Euch den Triumph, indem Ihr den Computer verscheucht! Dieser Trick funktioniert in den Schwierigkeitsstufen "Rookie" und "Pro": Rückt Euch der Gegner auf die Pelle, bleibt Ihr stehen und dribbelt den Ball. Drückt **C↓** vier bis fünf Mal und Euer Schützling spielt den Ball durch seine Füße. Das beeindruckt die CPU-Spieler derart, daß sie sofort auf Abstand gehen. Nun ist die Bahn frei für Euren Angriff!

Doppeltes Replay: Eine Wiederholung ist Euch nicht genug? Um das Replay erneut auf den Bildschirm zu holen, hämmert Ihr nach dem Korb gleichzeitig auf die Tasten

B + Z

FORSAKEN

Paßwörter: In der letzten MAN!AC haben wir Euch den Zugang zum geheimen Cheatmenü verraten, diesmal helfen wir Euch durch die ersten Spielstufen. Mit unseren Paßwörtern sollte Euch vorerst kein Gegner mehr im Weg stehen!

LEVEL	PASSWORT
02	2JOV6XON
03	GN16643P
04	XD9XS173
05	6JBDSP1N

Für die Last-Resort-Rubrik gelten die gleichen Regeln wie für die Kleinanzeigen: Tips und Cheats zu indizierten Spielen drucken wir nicht ab! Eure Einsendungen zu diesen Spielen nehmen deshalb auch nicht an der Verlosung teil.

LAST RESORT

BREATH OF FIRE 3

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 1: DAS ERWACHEN

PS Wer sich in "Breath of Fire 3" Weltretter nennen möchte, benötigt nicht nur eine gesunde Portion Humor, sondern auch einen eisernen Willen. MAN!AC führt Euch durch Ryu's Kindheit. *oe*






Bergarbeiter finden Euch im Eis gefangen: Nach der Sprengung seid Ihr wieder putzmunter und flambiert Eure Retter mit einem mächtigen Feuerhauch.

Vorgeschichte: Nach Spielbeginn findet Ihr Euch in Drachengestalt in einem Eisblock wieder, der von zwei neugierigen Bergarbeitern (bekannt aus der US-Version von "Breath of Fire" für das Super NES) gesprengt wird. Erforscht die Höhlen und flambiert alle Bergleute mit dem Welpenhauch. Am Lorenkran werdet Ihr schließlich überwältigt, in einen Käfig gesperrt und per Bahn abtransportiert. Auf dem Zug rüttelt Ihr schnell mit dem Steuerkreuz – der Käfig fällt in den Wald und Haudegen Rei nimmt Euch mit in seine Räuberhöhle.

Raubzüge & Pannen: Am nächsten morgen erwacht Ihr allein im Räuberhaus. Geht nach draußen und sprecht mit Babaderu. Eilt in den Wäldern zum Ausgang links oben und Ihr findet Euch in der Oberwelt wieder. Ein paar Schritte rechts von Euch steht ein gewaltiger Baum: Hier könnt Ihr später mit Euren beiden Kollegen das Nachtlager aufschlagen, da Ihr Euch in der nahegelegenen Stadt bald unbeliebt macht. Ein kurzer Marsch nach Südosten und Ihr erreicht das Dorf McNeil, wo Teepo und Rei bei Eurer Ankunft ein paar Klamotten stehlen. Eilt in der Oberwelt weiter südöstlich zur Wegkreuzung, wo Ihr Euch mit einem mißglückten Überfall blamiert. Nun geht's zurück in die Wälder zu Babaderus Haus. Dort verläßt Rei Eure Clique und Ihr beweist Euch zusammen mit Teepo beim Holzhacken. Bevor Ihr in die Berge aufbrecht, solltet Ihr Eure zwei Schützlinge im Kampf trainieren und Heilkräuter im Dorfladen besorgen. Spielt den Fragezeichenpfad im Norden durch und geht in die Berge: Auf dem Gipfel erwartet Euch ein mächtiges Monster, das Ihr ohne Probleme in die Flucht schlagt. Rei schließt sich wieder Eurer Truppe an. Untersucht mit ihm zusammen die Statue neben der Berghütte und speichert den Spielstand. Nun folgt Ihr dem Monster in die Höhle: Durchsucht sie (Schätze findet Ihr in den Müllhalden) und springt im Gewölbe mit dem Bach ins Wasser. Das unterirdische Gewässer führt Euch zum Bergmonster: Vermöbelt es und kehrt nach McNeil zurück. Nach einer kleinen Story-Sequenz gibt's einige Neuigkeiten zu entdecken: Trefft den Zaubermeister beim großen Baum südwestlich der Wälder und besorgt Euch im Dorf eine Angelausrüstung. Für einen satten Fang eilt Ihr zum Bach, wo die Fische aus dem Wasser springen. Der vermummten Loki beim Heuschober schickt Euch ins Anwesen des hinterhältigen Lehnsherrn: Dort angekommen schubst Ihr bei nacht das bröcklige Mauerstück um und schleicht Euch in den Garten. Bestecht die erste Wache, die übrigen sind leider nicht so diplomatisch: Ihr dürft auf keinen Fall in ihr Lampenlicht treten, sonst setzen sie Euch sofort vor die Tür. In diesem Fall müßt Ihr Euch vor den Toren ein neues Bestechungsgeld von 50 Zenny erkämpfen. Klettert zum Podest mit der Glocke und laßt sie erklingen: Eine Wache macht Feierabend und der Weg ist frei. Als nächstes stellt Ihr Euch dem Wachhund: Schaut Euch seinen Spezialschlag ab! Holt nun die Knallteufel auf der Veranda und unterhaltet Euch unten mit den Wachen. Eine verliert etwas Kleingeld, wenn Ihr sie mit dem Schwert vermöbelt! Nach dem Gespräch mit Mina eilt Ihr in den Hühnerstall und stellt Euch dem gefährlichen Riesenhuhn: Von ihm lernt Ryu die praktische Hüpfattacke. Nach dem Kampf sind alle Wachen mit dem Einfangen der Hühner beschäftigt und Ihr könnt das Haupthaus betreten. Geht durch die erste Tür rechts und legt Euch eine Runde auf's Ohr. Anschließend erkundet Ihr das Erdgeschoß – seht in allen Schränken nach! Im obersten Stockwerk erwartet Euch ein Geist: Laßt Euch von seinem Schlafzauber nicht beeindrucken, er hält nur wenige Augenblicke an. Erholt Euch wieder im Bett und durchstöbert die oberste Etage. Ihr trefft auf ein weiteres Gespenst, das aber einfacher zu besiegen ist. Nachdem Ihr noch ein paar Schätze eingesammelt habt, stellt Ihr Euch dem nächsten Geist, der Eure Angriffs- und Verteidigungswerte verzaubert. Wenige Schritte weiter wartet das vierte Gespenst auf Euch: Vermeidet Magieattacken, damit es Euch keine Probleme macht. Mit dem Aufzug gelangt Ihr in einen Raum mit Bett und Speicherplatz: Ein Schläfchen kann nicht schaden. Auf dem Dach schnappt Ihr Euch das Seil und klettert zum Nachbarhaus hinüber. Über eine Treppe gelangt Ihr zum gierigen Lehenherrn McNeil: Bevor Ihr ihn vermöbeln könnt, stellen sich Euch die vier Geister in den Weg und vereinen sich zu dem häßlichen Monster Amalgan. Von ihm lernt Rei einen neuen Special. Ob Ihr den geldgierigen McNeil verschont oder gar unbarmherzig niederstreckt, erfahrt Ihr leider erst in der nächsten MAN!AC.



Das Dorf MCNeil ist Euer erstes Ziel: Hier besorgen Euch Teepo und Rei anständige Klamotten.



Auf dem Zug befindet Ihr Euch in einer Endlosschleife: Rüttelt mit dem Steuerkreuz am Käfig!

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS FORSAKEN

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	300CD140 0009
15 Kristalle	300CD141 000F
Gold Power	800869B8 7FF0
Goldbarren	800CD142 01??
Unend. Schild	80086984 1000
Unend. Panzer	80086986 1000
Unendl. Nitro	80086994 0800
Unendl. Zeit	800CB4D8 EA00
Raketen:	
Mug	800869D6 0F07
Solaris	800869D8 000F
Scatter	300869DA 000F
Titan	300869DB 000F
Gravgon	300869DC 000F
MRW	300869DD 000F
Schwebe-M.	800868DE 000F
Raketen-M.	300869E0 000F
Quantum-M.	300869E1 000F
Kanonen:	
Pulsar	8008698C 8000
Trojax	300869D2 0001
	8008698C 8000
Pyrolite	300869D3 0001
	8008698E 8000
Tranpulse	300869D4 0001
	8008698C 8000
Beamlaser	300869D4 0001
	80086992 8000
Susskanone	80086990 8000
Orbit Pulsar	800869BE 0001

PS CYBALL ZONE

EFFEKT	CODE
Tore P1	800B0168 00??
Laser P1	800B01C0 000F
Granaten P1	800B01C4 000F
Sägen P1	800B01C8 000F
Tore P2	800B016C 00??
Laser P2	800B01CC 000F
Granaten P2	800B01D0 000F
Sägen P2	800B01D4 000F

PS KLONOA DOOR TO PHANTOMILE

EFFEKT	CODE
Unendl. Herz	8010E478 0006
Unendl. Leben	8010E472 0009
Unsichtbar	800BEEF4 000F
Unendl. Flug	800BEEF2 0000
Alle 6 Alptr.	8010E476 0006
Kristalle	8010E474 ????
Alle Level	800CAAD6 0001

PS ONE

EFFEKT	CODE
Unendl. Leben	801140CC 0009
Unendl. Rage	80113CC8 00C0
Spezialwaffe	80113D10 FFFF
Raketenwerfer	80113D0C 0001
Zielsuchrak.	80113D0C 0002
Flammenwerfer	80113D0C 0003
Pulse Laser	80113D0C 0004
Granatwerfer	80113D0C 0005
Hohe Sprünge	80113CF8 0002

PS WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '9

EFFEKT	CODE
Tore P1	800D82F4 00??
Tore P2	800D8398 00??
Schüsse P1	800D82F6 00??
Schüsse P2	800D839A 00??
Team P1 (00-	800D82FE 00??
Team P2 1D)	800D83A2 00??

N64 FRANKREICH 98

EFFEKT	CODE
Tore Heim	800478BB 00??
Tore Gast	800478BF 00??
Schüsse Heim	80047FEB 00??
Schüsse Gast	80047A67 00??
Ecken Heim	80047FF7 00??
Ecken Gast	80047A73 00??
Klassik-Modus	8003CC6F 0001

N64 SNOWBOARD KIDS

EFFEKT	CODE
Unendl. Geld	81122728 C350
Nur 1 Runde	811226C8 0009
Shinobin frei	8110B29E 0100
Goldmedaillen	810ECE62 0101
	810ECE64 0101
	810ECE66 0101
	810ECE68 0101
	810ECE6A 0101
	810ECE6C 0101
Alle Strecken	800ECE7C 0003

Während selbst für den exotischsten Playstation-Titel Game-Buster-Codes existieren, leiden N64-Besitzer an chronischem Codemangel. Gerade für PAL-Spieler tröpfelt der Nachschub nur spärlich. Wer also für das N64 neue Codes herausgefunden hat, zögert nicht lange und schickt sie uns! Grundsätzlich gilt aber auch hier, daß Codes zu indizierten Spielen nicht veröffentlicht werden.

PROFI TIP

BIO FREAKS

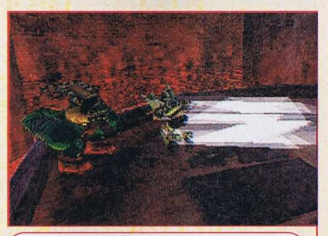
N64 PS

Die "Bio Freaks" können Euch trotz ihres primitiven Aussehens mit findigen Kampftaktiken in die Falle locken. MAN!AC führt Euch durch die Arenen und zeigt die fiesesten Tricks. Die Trainingsarena bietet übrigens keine taktischen Finessen. *oe*

Das Heizwerk (easy): Der Ofen ist für alle Hobbygriller eine willkommene Gelegenheit zum Rösten. Schubst den Feind einfach hinein, wenn Ihr in der Nähe seid. Auf dem Gesicht gegenüber könnt Ihr nicht landen.

Die Zelle (easy): Die runde Gefängniszelle hat keine Ecken, in die Ihr Euer Gegenüber treiben könnt. Schlagt auf ihn ein – er darf nicht das Kommando übernehmen!

Die Lagerhalle (easy): In der Halle stehen Kisten herum, auf die sich nur ein Kämpfer stellen kann. Trennt Euren Kontrahenten von seinen Waffen und stellt Euch auf sie: Nun kann er Euch nicht mehr erwischen und Ihr schießt ihn gemütlich in Stücke.



Wartet am Rand auf den Dash-Angriff des Gegners und hüpft über ihn hinweg: Ein Back-Kick und er brutzelt in der Lava!

Die Balkonarena (medium): Clevere Kämpfer fliegen flink von Terasse zu Terasse und lassen sich nicht treffen. Doch Vorsicht: Wer mit dem Kopf an der Decke anstößt, verliert Energie! Steht der Feind vor Euch, schubst Ihr ihn per Dashkick eine Etage nach unten.

Der Lavafluß (medium): Die verzogenen Absätze und das sperrige Straßenstück (ragt aus der Wand) verhindern in dieser Arena Sprintattacken und Märsche. Haltet Euch in der Nähe des Flusses auf und versucht den Gegner in die Lava zu drängen. Flüchtet frühzeitig, wenn Ihr selbst mit dem Rücken zur Glut steht!

Die Insel (hard): Umgeben von einem Lavasee gibt's auf der Insel kein Entrinnen. Stellt Euch an den Rand der Plattform und wartet auf eine Dashattacke Eures Gegenübers (Bild). Stürmt er auf Euch zu, fliegt Ihr mit einem kurzen Jumppack-Hopser hinter ihn: Ein unbarmherziger Stoß, und er versinkt im Flammenmeer.

Der Giftsee (hard): Der Giftsee ist taktisch identisch mit der Insel und unterscheidet sich nur durch die Lichteffekte sowie die Rohre an den Wänden. Wendet die bewährte Insel-Taktik an. Die schmalen Rohre am Arenarand könnt Ihr nur für wenige Augenblicke als Rastplatz nutzen, da Euer Kämpfer über die Schräge in den Bioschleim rutscht.

Die Müllkippe (hard): Der Schrottplatz besteht aus verwinkelten Plattformen und einem Berg Müll. Von letzterem solltet Ihr Euch fernhalten: Steht Ihr an der Schräge, sind nur Schüsse möglich. Versucht den Feind in einer der zahlreichen Ecken festzunageln und laßt ihn nicht entwischen!

BANJO-KAZOOIE

ALLGEMEINE TIPS

N64 Das ulkige Jump'n'Run-Gespann Banjo und Kazooie bringt Euch mit den unzähligen Rätseln und versteckten Geheimnissen ganz schön ins Schnaufen. MAN!AC hilft Euch mit ausgewählten Tips und Hinweisen. *oe*

Der Trainingslevel: Nach Spielbeginn findet Ihr Euch im Haus der Bärenfamilie wieder. Vor der Tür wartet schon der Maulwurf, der Euch über die einfachsten Manöver wie Faustiebe und den Doppelsprung (Flattern) belehrt. Die zwei versteckten Extraleben erwähnt er jedoch nicht: Das erste entdeckt Ihr am Wasserfall. Stellt Euch auf den Absatz davor und springt mit dem Doppelsprung in die Höhle hinter dem Wasser (Bild). Das zweite Extraleben ist direkt über Banjos Schornstein deponiert. Mit dem Saltosprung gelangt Ihr auf das Dach Eurer Hütte: Wenn Ihr die goldene Statue nicht gleich erspäht, schaut Ihr Euch in der Egoperspektive um.

Leichter geht's nicht: Das erste Extraleben befindet sich auf dem Dach von Banjos Hütte.

Freier Fall: Auch die kühnsten Abenteurer landen mal auf dem Hosenboden. Besonders auf schmalen Brücken und engen Bergpässen ist die Gefahr eines Absturzes besonders groß, da sich bei einem Kameraschwenk die Steuerung ändert: Wer nicht aufpaßt, fällt in den Abgrund, denn eine Hangelfunktion wie in "Mario 64" gibt es nicht. Wenn Ihr in die Tiefe stürzt, seid Ihr nicht verloren: Drückt kurz vor dem Aufschlag den **A**-Knopf und Eure Schützlinge kommen sanft am Boden auf.

Fiese Sprünge: In "Banjo-Kazooie" gibt es drei verschiedene Hüpfer, nämlich den Flattersprung, die Saltorolle und den Supersprung via Katapultplatte. Letztere stehen nicht nur auf einem Fleck, sondern rotieren auch mal um eine Vase (unten) oder sausen hin und her. Sucht Euch einen Punkt, den der Schalter passiert und springt drauf. Haltet Ihr nun den **A**-Knopf gedrückt, setzen Eure Helden zu einem kleinen Hopser und anschließend zum Supersprung an. Einmal ausgelöst kann Euren Satz nichts mehr aufhalten, auch wenn Ihr vom beweglichen Katapult hüpft.
Ist der Sprung über einen Abgrund besonders genau bemessen, könnt Ihr Eure Reichweite mit einem Kniff erweitern: Drückt im Sprung die **B**-Taste für den Angriff und Banjo verweilt etwas länger in der Luft.

Der Maulwurf: Nicht nur im Trainingslevel, auch im Anwesen versorgt Euch der neunmalkluge Maulwurf mit Hinweisen und neuen Manövern.

Hinter dem Wasserfall im Trainingslevel verbirgt sich ein Extraleben: Hüpft mit dem Flattersprung ins Wasser.

Wenn Ihr einen neuen Level betretet, solltet Ihr ihn sofort nach den Maulwurfshügeln absuchen, um alle Verstecke zu erreichen. Kehrt auch mal in einen gelösten Level zurück – Ihr werdet einige neue Felsen und Plattformen finden. Um ganz sicher zu gehen, könnt Ihr den aktuellen Level auch kurz verlassen: Der braune Tropf sagt Euch am Ausgang, wieviele Manöver Ihr verpaßt habt.

Hexenschalter: An versteckter Stelle findet Ihr in einigen Welten Schalter mit dem Portrait der Hexe Gruntilda. Mit der Hosenbodenbombe öffnet Ihr neue Pfade oder aktiviert Maschinen so-



Auf beweglichen Katapulten könnt Ihr mitdüsen: Springt auf und haltet im richtigen Moment den A-Knopf gedrückt.



Gruntilda's Schalter öffnen Euch neue Pfade in der Oberwelt: Stampft einfach mit dem Hosenboden auf die Fließen.

wie Kanonen in der Oberwelt, die Euch zu neuen Puzzlestücken führen. Eine kurze Animation zeigt Euch, an welcher Stelle Ihr die Geheimkammern suchen müßt. Da die meisten Kameraeinstellungen nur Hinweise auf den Ort geben, solltet Ihr besonders auf die Texturen von Boden und Wände achten – so mancher Bonus bleibt wegen Eurer Unachtsamkeit leider verschollen.

Gruntildas Schwester: Banjo und Kazooie begegnen in ihrem Abenteuer nicht nur der fiesen Gruntilda, sondern auch ihrer freundlichen Schwester. Diese ist zwar genauso häßlich, verrät Euch aber die peinlichen Geheimnisse von Gruntilda. Zunächst scheinen die witzigen Gags als nette Zugabe, kurz vor dem finalen Duell solltet Ihr aber alle Sprüche im Schlaf beherrschen: Der Eingang zu Gruntildas Folterkeller ist mit einem gewaltigen "Banjo-Kazooie"-Quiz gesichert (Bild). Wie in einem Würfelspiel hüpft Ihr von Feld zu Feld und beweist Euren Wissensschatz, indem Ihr eine von drei möglichen Antworten anklickt: Dabei ist genaue Kenntnis der Sprach-Samples und Geräusche genauso wichtig wie von Texturen und Landschaftsoptiken. So werden Euch z.B. Bildschirmfotos von Levels aus bisher unbekannten Perspektiven präsentiert und Ihr müßt erraten, um welche Welt es sich handelt. Auch mit den Rülps-Lauten von Captain Blubber werdet Ihr auf die Probe gestellt. Doch nur wer



Vor dem finalen Duell wird Euer Wissen auf die Probe gestellt: Jedes Feld stellt Euch vor neue Fragen.





Mambos Zauber wirkt auch in der Oberwelt: Als Ameise solltet Ihr z.B. im ersten Level nach draußen eilen und den Hügel über dem Leveleingang besteigen – Ihr entdeckt ein goldenes Puzzlestück!

Gruntildas Geheimnisse genau kennt, darf gegen die Hexe auf den Zinnen des Schlosses antreten. Klickt die Fragen nicht voreilig durch: Bei einer falschen Antwort landet Ihr am Eingang!

Bienenhonig: Statt wie Mario an Goldstücken und Herzen herumzuknabbern, stärkt sich Banjo lieber mit einer Wabe frischen Honig. Diese ergattert Ihr nicht nur wenn Ihr einen Gegner vermöbelt, sondern auch von den versteckten Bienenstöcken (rechts). Während die ersten Waben verlassen sind, beobachten später Schwärme von Bienen ihr Nest. Sammelt den Honig möglichst schnell ein und macht Euch aus dem Staub, denn die Biester verfolgen Euch! In der Not hilft Euch ein bewährter Trick: Flüchtet einfach in den nächsten Fluß oder Teich.



Mambos Zauber: Auf die Hilfe des pummeligen Voodoozauberers Mambo könnt Ihr in "Banjo-Kazooie" nicht verzichten. Mit seinen Verkleidungen wie Termite, Halloween-Kürbis und Alligator erreicht Ihr versteckte Pfade und verborgene Höhlen. Da die Voodoo-Tokems nur begrenzt sind, solltet Ihr mit einer ergatterten Verkleidung den kompletten Level durchsuchen. Wer einen Bonus erst in Bärengestalt entdeckt, hat das Nachsehen. Mambos Zauber ist dabei nicht auf den aktuellen Level beschränkt, sondern wirkt auch noch ein Stück in der Oberwelt. Ihr solltet Euch jedoch nicht zu weit von Mambos Hütte entfernen, sonst verwandelt Ihr Euch von allein zurück. Achtet immer auf Mambos Warnung!

Teleporter: In den Gängen und Schächten von Gruntildas Schloß verirrt Ihr Euch schnell. Auch der Marsch von einem Ende der Oberwelt zum anderen ist beschwerlich und langwierig. Deshalb solltet Ihr in den Hallen der Festung nach den versteckten Teleportern in Form von Gruntildas Hexenkesseln suchen. Drei geheime Verbindungen gibt es zu entdecken, um sie zu aktivieren müßt Ihr beide Eingänge (rechts unten) finden.
Das lila Paar habt Ihr schnell aufgespürt: Sucht nach dem ersten Kessel in der Nähe des Inselbildes, den zweiten findet Ihr bei der riesigen Hexenstatue hinter einem Spinnennetz. Ballert einfach mit den blauen Eiern auf die Netze. Die blau schimmernden Hexenkessel sind schon besser versteckt: Sucht den ersten in der Nähe der Hexenstatue und klettert den Pfad an der Hallenwand ganz nach oben. Er ist unter einem Spinnennetz im Boden. Das dazugehörige Gegenstück findet Ihr in der Nähe der "Rusty Bucket Bay"-Welt bei den gestapelten Kisten.
Die roten Kessel entdecken nur eiserne Forscher: Topf Nummer eins befindet sich in der Abwasserröhre unterhalb des Zugangs zur Schatzinsel. Der zweite Kessel versteckt sich in einer Höhle auf dem Hügel vor dem Waldlevel. Es gibt zwei Eingänge zu dieser Passage, doch beide sind mit Gras zugewachsen und schwer auszumachen.

In Mambos Hütte warten im Tausch gegen Voodoo-Tokems witzige Verkleidungen auf Euch.



Das Buchstabenpuzzle: Im zweiten Level (Schatzinsel) findet Ihr in einer überschwemmten Sandburg ein Feld mit Buchstaben. Das verschlossene Puzzlestück erlangt Ihr, wenn Ihr mit der Hosenbodenattacke "Banjo-Kazooie" buchstabiert. Gleichzeitig dient diese Grotte auch zur Eingabe von Cheats, die Ihr jedoch erst freischalten müßt.

200 Eier

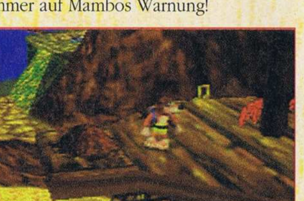
Eine Unzahl an Eiern erhält jeder Spieler, der sich im Eislevel in ein Krokodil verwandelt und das Eispuzzle entdeckt. Kehrt nach erfolgreicher Arbeit zum Buchstabenraum auf der Insel zurück und gebt "**BLUEEGGS**" ein.

Flaschenrätsel

Sieben versteckte Flaschenrätsel locken in "Banjo-Kazooie" mit Cheats. Für das erste spielt Ihr den Insellevel komplett durch und kehrt zu Banjos Hütte zurück. Untersucht die Flaschenbilder und schon werdet Ihr in ein geheimes Spiel teleportiert. Unten findet Ihr alle sieben Cheats und den Code, mit dem Ihr sie wieder deaktiviert.

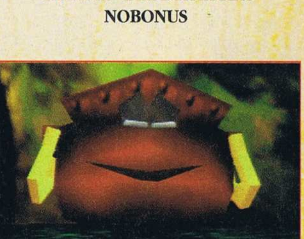
Big Head-Modus
BOTTLESBONUSONE
Big Hands-Modus
BOTTLESBONUSTWO
Super Head-Modus
BOTTLESBONUSTHREE
Banjo ohne Fell
BOTTLESBONUSFOUR
Kein Fell & Big Hands
BOTTLESBONUSFIVE
Big-Modus
BIGBOTTLESBONUS
Waschmaschinen-Modus
WISHYWASHYBANJO
Cheats ausschalten
NOBONUS

Forschen leicht gemacht: In "Banjo-Kazooie" müßt Ihr nicht immer im gleichen Level herumsuchen: Kommt Ihr an einer Stelle nicht mehr weiter, eilt Ihr einfach in eine andere Spielstufe. Alle Eure gelösten Puzzles werden beim Verlassen der Welt gespeichert.





Sucht jeden neuen Level zu Beginn nach Maulwurfshügeln ab: Jedes erlernte Manöver wird in der selben Welt (hier Insellevel) mit einem Puzzlestück belohnt. Wer das Fliegen neu erlernt sucht z.B. die versteckten Kreuze und landet krachend mit einer Hosenbodenattacke.



Ein sprechender Teleporter: Gruntildas Hexenkessel beamen Euch kreuz und quer durch das Schloß.

HEART OF DARKNESS

ZUM HUND GEKOMMEN: SCHRITT FÜR SCHRITT

LASER RESORT

PS In Verbindung mit pixelpräzisen Sprungvorgaben sind einige "Heart of Darkness"-Rätsel wirklich biestig. Damit Ihr trotz schwindelerregender Situationen, hungriger Piranhas und Laser-bewehrter Schattenkrieger Euren Hund "Buddy" zurückbekommt, durchstöbert MAN!AC alle "Heart of Darkness"-Levels und verrät für jedes Problem die richtige Strategie.

Canyon-Koller: In den rötlichen Felsen des Canyon beginnt "Heart of Darkness" als Ballerspiel: Die ersten Feinde sind nahezu unsichtbar, schubsen Euch aber dennoch in die Tiefe: Richtet Euren Laser auf die baumelnden Gerippe – erst wenn Ihr diese abgeballert habt, könnt Ihr die ersten Bildschirme durchqueren. Nachdem Ihr eine Felswand zerstört habt, fällt die Schattenhorde über Euch her. Vernichtet nicht alle Geister, sondern schießt Euch nur den Weg nach rechts frei und verduftet ins nächste Bild. Die Feinde kommen nun von allen Seiten. Nehmt Euch in acht vor dem Schatten, der in der Mitte eines Bildes seine Kumpels herbeiruft: Er ist während seines Rufs (Bild links) nicht verwundbar, versucht Ihr jetzt an ihm vorbeizulaufen, zerreißt er Euch in der Luft. Wartet bis er sich beruhigt hat und zusammen mit seinen Gefährten angreift. Habt Ihr auch die unbesiegbaren, heranstürmenden Schatten überstanden (Bilder unten), nähert Ihr Euch dem Ende des Canyons: Auf zwei "Stockwerken" greifen die letzten Geister an, direkt über einer





Neben kriechenden Schatten überfallen Euch vier galoppierende Geister. Überwindet sie im Sprung!

Knochenleiter legt sich ein Schatten auf die Lauer. Sobald dieser Feind kurz aufgeschreckt wird zerballert Ihr ihn mit der Laser-Wumme. Wenn Ihr jetzt die Rippenleiter erklimmt, brechen zwei dicke Monster aus der Wand. Ihr könnt nicht verhindern, daß sie Eure Waffe mampfen – verduftet nach rechts, sobald die FMV-Sequenz zu Ende ist. Ohne Waffe werdet Ihr von Schatten verfolgt. Bleibt cool auf der Brücke – wenn Ihr jetzt losrennt, stürzt Ihr in die Tiefe. Erst wenn Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, gebt Ihr Fersengeld – mit dem richtigen Timing entschlüpft Ihr dem Verfolger, der in einem Lichtstrahl verdampft. Die abschließende Kletterpartie ist ein Kinderspiel: Folgt immer der Echse – sie zeigt Euch wo Ihr über eine Spalte hüpft. Ach, ja: Zwischen den Kiefern des Dino-Skeletts bleibt Ihr besser nicht zulange stehen!



Ruhig bleiben, wenn Euch der Schatten im Nacken sitzt. Erst ab der markierten Stelle (Pfeil) dürft Ihr wieder losspurten. Bei der Kletterei danach (rechts) weist Euch eine Echse den Weg.





Abgetaucht: Zweimal pro Bildschirm geht Ihr unter, damit die Schattenvögel ins Leere greifen. Achtet darauf, daß nichts mehr von Euch zu sehen ist.

Dschungel-Fieber: Geschicklichkeit statt Baller-Action: Den Urwald betretet Ihr unbewaffnet, nur mit List entkommt Ihr hier Euren Feinden. Zuerst müßt Ihr einen See überqueren, in dem eine bissige Schlange haust. Schwingt Euch an den Lianen elegant hinüber. Bald steht Ihr vor der ersten fleischfressenden Pflanze und merkt, daß diese auch auf Insekten steht: Immer wenn sich die Pflanze ein grünes Glühwürmchen geschnappt hat, ist sie für Sekunden beschäftigt – der richtige Moment, um an ihr vorbeizuhuschen! Im nächsten Teich lauert keine Schlange, dafür wird der Tümpel von Schattenvögeln bewacht. Watet hinein und taucht unter, sobald das Wasser tief genug ist – mindestens zweimal pro Bild müßt Ihr die Geister ins Leere greifen lassen. Legt Euch lieber einmal zu oft in den Morast – das ist immer noch besser, als zerrissen zu werden. Erreicht Ihr im dritten Bild einen Lichtstrahl, seid Ihr gerettet – Schatten können da nicht durch. Schließlich kommt Ihr zu einer Felsgegend, wo Ihr nach oben klettern oder nach rechts gehen könnt. Kraxelt auf halbe Höhe des Bildes und geht nach rechts, dann erwischt Ihr im nächsten Bild im Sprung eine baumelnde Pflanze. Geht nach rechts, in die Höhle der fleischfressenden Pflanze. Wartet bis sie sich das einsame Glühwürmchen schnappt und stellt Euch dann schnell unter die grünliche Lampe. Wenn Ihr jetzt nach oben springt, flattern ein Dutzend weitere Glühwürmchen heraus – das genügt, um andere Pflanzen auf Eurem Weg abzulenken. Dieser führt Euch zurück nach links, wo Ihr jetzt die Felsen ganz nach oben klettert. Die schnappenden Pflanzen im Höhlenkomplex rechts überwindet Ihr mit dem richtigen Timing – kurz nachdem ein Glühwürmchen geschnappt wurde, schwingt oder spurtet Ihr los.

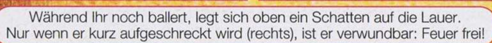
Die lila Pflanze frißt Helden und Glühwürmchen. Springt, wenn sie gerade mampft!



Springt gegen die grüne Leuchtblase, dann schwärmen die Glühwürmchen aus.







Während Ihr noch ballert, legt sich oben ein Schatten auf die Lauer. Nur wenn er kurz aufgeschreckt wird (rechts), ist er verwundbar: Feuer frei!

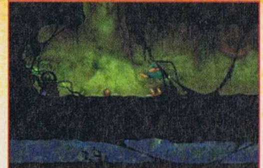




Wartet bis die jeweils markierte fleischfressende Pflanze ein Glühwürmchen mampft – dann spurten bzw. schwingen, springen und spurten!




Greift nach der Liane, um das Licht hereinzulassen: Der gerettete Kerl wird Euer Freund!




Drei Superschüsse zum weiterkommen: Der erste schrumpft die Bohnenstange, der zweite betäubt die gierige Pflanze. Nach dem dritten wächst die Pflanze wieder – ab nach oben!

Neuer Freund & neue Kräfte: Ans Tageslicht zurückgeklettert, rollt Ihr einen Fels zur Seite und stürzt in eine FMV-Sequenz. Danach seid Ihr im Wald, wo Ihr einen ulkigen Kerl aus den Klauen der Schatten rettet. Doch die Freude über den Gefährten ist bald vorbei, denn Euer gemeinsamer Flug endet im Laser-Hagel der Feinde. Wenn Ihr ins Wasser fallt, bleibt unten! Taucht zur gelben Lichtblase, berührt sie und erhaltet dadurch magische Ballerkraft. Durch ein unterseeisches Loch, das sich ebenfalls geöffnet hat, geratet Ihr in ein Labyrinth. Den tödlichen Pflanzen entkommt Ihr mit dem richtigen Timing.

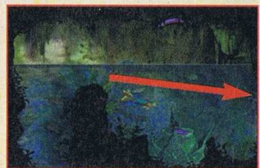


Baumelnder Held: Die erste Liane öffnet Euch den Weg in den Dschungelsumpf.

Danach genießt Ihr Euer neues Ballertalent: Mit dem Superschuß sprengt Ihr Felsen aus dem Weg oder verwandelt einen Samen in eine tragfähige Bohnenstange. Ein zweiter Superschuß läßt die Kletterhilfe wieder in sich zusammenfallen – ein neuer Samen erscheint. Um die Samen in die richtige Position zu bringen, könnt Ihr sie entweder mit dem Fuß kicken oder mit dem normalen Schuß wegbugsieren. In Kombination mit Eurem Grips sichern Euch diese Fähigkeiten das Überleben in den nächsten Bildern. Denkt dran, daß Ihr sowohl im Stand, als auch an der Wand hängend Euren Laser-Arm kreisen lassen und ausrichten könnt. Die massenhaft auftauchenden fleischfressenden Pflanzen lassen sich jedoch selbst mit dem Superschuß nur kurzzeitig betäuben. Denkt voraus und überlegt Euch genau, welche Pflanzen Ihr wann paralysieren müßt, um einen Raum gefahrlos zu durchqueren. Die Lösung für das komplizierteste Rätsel des Abschnitts seht Ihr auf den zehn Bildern rechts: Um den unterirdischen See zu überqueren, müßt Ihr auf jeder Mini-Insel genau einen Samen plazieren. Spart Euch den Versuch durch das Piranha-verseuchte Wasser zu waten. Habt Ihr die Piranha-Grotte schließlich nach oben verlassen, geratet Ihr in eine Schatten-Versammlung. Haltet Euch mit den Gesellen nicht lange auf, sondern kämpft Euch nach links voran, bis Ihr einen Samen vor Euch auf dem Boden liegen seht. Diesen benutzt Ihr, um auf eine Zwischenebene zu kommen, von dort nach oben zu klettern und nach rechts weiter zu gehen. Zwischen Euch und dem Ausgang versteckt sich noch eine tückische Pflanze – siehe Bild rechts.



Mit normalem Schuß verschiebt Ihr Samen, mit Power-Schuß wächst eine Bohnestange ´draus.



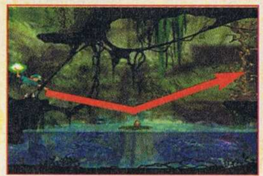
Die fetten Unterwasserpflanzen saugen Euch an – bleibt in der Mitte. Rechts: Bleibt knapp unter der Wasseroberfläche, um zu überleben.



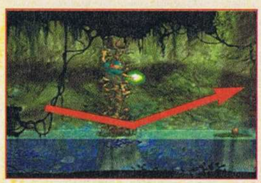

Auf der pixelgenauen Position trefft Ihr die fleischfressende Pflanze – betäubt sie, bevor Ihr vorbeihuscht. Im Raum danach müßt Ihr drei Larven je zweimal treffen, um links unten hinunterzuklettern.



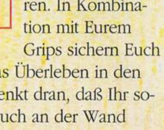

Linkes Bild: Schwimmend öffnet Ihr die unterseeische Schleuse – krault danach aber schnell nach links zurück! Auf dem Rückweg nehmt Ihr den Samen mit (rechts) und kickt ihn im nächsten Bild ins Becken.




Hat der Samen die Insel erreicht, verwandelt Ihr ihn per Schuß in eine Bohnenstange und schwingt Euch hinüber. Bevor Ihr das Bild verlaßt, zerlegt Ihr die Bohne rechts und schubst auch diesen Samen ins Wasser.



Jetzt habt Ihr's fast geschafft: Von Bohnenstange zu Bohnenstange hangelt Ihr zum Ausgang rechts oben. Achtet auf die fleischfressenden Pflanzen im Aufgang und betäubt sie.



Achtet auf die versteckte Pflanze ganz rechts!



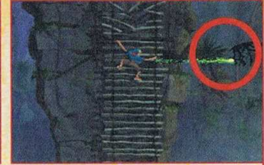



Während der Samen ans andere Ufer schwimmt, klettert Ihr auf die Plattform in Schußposition. Rechts: Betäubt die markierte Pflanze und springt in die Mitte des Bildes. Dann betäubt Ihr die zweite und verlaßt das Bild rechts unten.



LAST RESORT





Ducken, hüpfen und ballern: Mit schnellen Reaktionen besiegt Ihr die erste Schattenstaffel. Trotzdem wird Euch die Brücke unter den Füßen weggeschossen – erledigt den Angreifer ganz rechts, bevor er feuert!



Die Schatten (linkes Bild) könnt Ihr noch nicht erreichen. Erschießt zwei Würmer und klettert nach links oben ´raus. Rechtes Bild: Ballern bringt nichts: Klettert nach oben, um den markierten Absatz zu erreichen.

Feurige Schatten: Nach dem FMV-Besuch im Dorf Eurer Verbündeten ist es zu Beginn der zweiten CD mit der Idylle vorbei: Die Schatten schießen jetzt sogar mit Feuerbällen auf Euch!

Mit hüpfen, ducken und zurückballern schlagt Ihr die erste Flugstaffel. Erschreckt nicht, wenn die Brücke unter Euch zusammenbricht, denn Ihr haltet Euch automatisch fest. Trefft den einzelnen Feind rechts, bevor er zum Schuß kommt! Danach beginnt eine Kletterpartie über Felswände, die von Gestrüppschatten und Larven bewacht werden. Erstere bewegen sich nicht vom Fleck, sondern strecken ihre Äste aus, um Euch zu schubsen. Betäubt sie mit einem Schuß und kraxelt vorbei. Davor erledigt Ihr alle Larven. Meist sind es zwei oder drei pro Bild: Trefft sie je zweimal und überquert das Bild erst dann, wenn sich kein Wurm mehr rührt. Die Kletterei ist nicht schwer, denn selbst wenn Ihr stürzt, könnt Ihr Euch mit der Sprungtaste wieder fangen. Wenn Ihr zur Bohnenstange mit dem widerspenstigen Schatten kommt, geht Ihr vor wie auf den Bildern ganz unten auf dieser Seite. Solange Ihr versucht die Bohnenstange vor einem Fels wachsen zu lassen, wird Euch der Schatten immer wieder runterschubsen. Kickt den Samen ganz nach rechts und laßt eine freistehende Bohnenstange sprießen. Wenn Ihr diese besteigt, gelangt Ihr an eine weitere Kletterwand. Verlaßt die Bohnenstange erst, nachdem Ihr den gespenstischen Ast links betäubt habt. Ihr erreicht drei fliegende Schatten, die hinter einer Zugbrücken-Konstruktion umherflattern. Kümmert Euch nicht um sie, sondern erlegt zwei Würmer, während Ihr nach links oben aus dem Bild kraxelt. In der nächsten Szene seht Ihr das Zuggewicht, ganz links einen bemoosten Felsvorsprung. Diesen erreicht Ihr nur von oben. Wenn Ihr ganz vorne auf dem Vorsprung steht, öffnet sich im rechten Bild (für Euch nicht sichtbar) die Zugbrücke und nach wenigen Sekunden fliegen die Schatten wild ballernd ins Bild. Mit schnellen Reaktionen und präzisen Schüssen könnt Ihr sie besiegen. Unangenehm wird beim weiteren Aufstieg der Steinschlag. Hinter den fallenden Felsbrocken stecken nicht die Kräfte der Natur, sondern boshafte Geister. Die Trümmer werden gezielt auf Euch geworfen, es macht also keinen Sinn über ein bestimmtes Muster nachzugrübeln. Am Besten klettert Ihr im Steinschlagbild stur nach oben, weicht dem ersten Brocken nach rechts aus, klettert weiter und kämpft Euch am oberen Bildschirmrand nach links. Wenn Ihr jetzt nach oben das Bild verlaßt, seht Ihr die stampfenden Schatten. Hangelt Euch nach rechts und weicht dabei weiteren Felsen aus, die jeweils unter den Füßen eines Schatten herabbrechen. Habt Ihr den Absatz der Schattenwächter erklommen, macht Ihr mit den Feinden kurzen Prozeß und klettert nach oben weiter. Keine Angst vor den Spinnen, die Euch jetzt verfolgen. Klettert Ihr schnell, werden sie Euch nicht einholen.

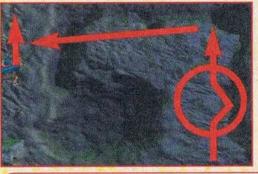


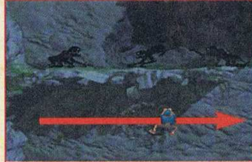
Am Ende der Wand erwartet Euch ein Skelett. Abschießen, bevor der Schatten nach Euch greift!





Linkes Bild: Noch einen Schritt nach vorne und die Schatten aus dem ersten Bild greifen an. Ihr wißt ja: Hüpfen, ducken, ballern! Danach hat sich die steinerne Zugbrücke geöffnet und Ihr klettert weiter (rechtes Bild).





Vorsicht Steinschlag! Bei Eurem Aufstieg weicht Ihr dem ersten Brocken schnell nach rechts aus (Markierung). Habt Ihr die Steinschmeißer erst mal im Blick (rechtes Bild), fällt es Euch leichter, ihren Attacken zu entgehen.





Geduckt erlegt Ihr den ersten Feind, der aus dem Gebüsch links auf Euch zustürmt. Im nächsten Bild (rechts) geratet Ihr in ein hitziges Gefecht. Übersieht nicht den Bodenschalter – den zweiten findet Ihr im nächsten Bild.

In der Lava-Hölle: Nach dem FMV duckt Ihr Euch sofort und ballert nach links, um einen Schatten zu vernichten, der aus dem Gebüsch stürmt. Bevor Ihr das kleine Schalterrätsel der beiden folgenden Bildern löst, bekämpft Ihr die fliegenden Schatten – habt Ihr alle abgeschossen, herrscht Ruhe.

Im Vulkan achtet Ihr auf den Rhythmus der Lava, die in verschiedenen Höhen sprudelt und mit dem richtigen Timing überwunden wird. Später trefft Ihr auf

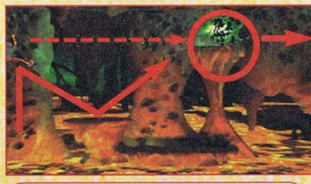


Die Plattformen brechen nach wenigen Sekunden ein – beobachtet den Rythmus der Lava, und hoppst im richtigen Augenblick hinüber.

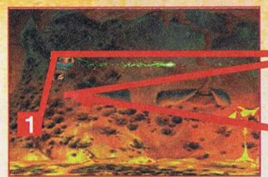


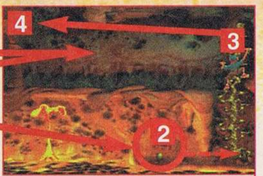


Kleines Bohnenrätsel: Zerballert die Pflanze (links) und kickt den Samen nach rechts. Baut die Bohnenstange per Schuß erst dort wieder auf, wo keine Wand mehr als Projektionsfläche für böse Schatten dient (rechtes Bild).



Klettert nach oben und ballert schnell – Ihr erwischt den Schatten, bevor er Euch zu Fall bringt. Danach springt Ihr auf die Plattform und klettert über den Zweiten hinweg.

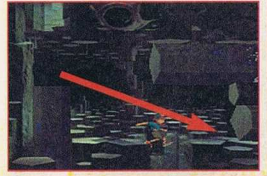


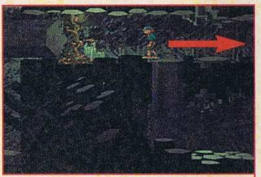


Vernichtet die fliegenden Schatten im rechten Bild, klettert dann zurück über das linke Bild zum Samen (2). Kickt ihn durch die Öffnung nach rechts und laßt ihn zur Bohnenstange wachsen. Da Ihr nicht durch die Öffnung paßt, kraxelt Ihr zurück. Springt Ihr am Ende der Bohnenstange nach rechts (3), tauchen weitere Feinde von oben auf. Tötet sie und klettert zum Ausgang (4).

einen Schatten, der Euch durch Erderschütterung von der Wand klopft: Rauf zu ihm und blitzschnell ballern! Immer häufiger kommen Euch Spinnen in die Quere, die Giftpfützen an der Wand hinterlassen. Fürchtet Euch nicht: Das Gift tötet nicht, sondern sorgt nur dafür, daß Ihr den Halt verliert. Drückt im Fall schnell die Sprungtaste und Ihr hängt wieder an der Wand.

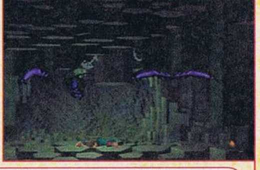
Stampfende Säulen: Schließlich erreicht Ihr eine düstere Höhle, in der sich Säulen waage- und senkrecht verschieben. Taucht im ersten Bild nach rechts unten ab und sucht dann einen Samen, den Ihr schleunigst in eine Bohnenstange verwandelt. Der Rest ist simpel: Mit einem Schalter im Bild rechts schiebt Ihr die blockierte Säule zurück und marschiert weiter, indem Ihr alle Schatten durch Dauerfeuer tötet. Etwas tiefer müßt Ihr im letzten Raum einen zweiten Samen finden, kriechend bergen und unter einer Säule setzen. Die folgenden Bilder zeigen Euch, wie's gemacht wird.





Springt vom Startpunkt ab nach rechts unten (linkes Bild). Erreicht Ihr das rechte Bild, verwandelt Ihr den Samen in eine Bohnenstange – die Säule ist blockiert und wird durch einen Schalter rechts zurückgeschoben.





Unten bleiben: Krabbelt ins rechte Bild und huscht im richtigen Augenblick unter der Stampfsäule hindurch. Der Samen ganz rechts folgt Euch – unter der markierten Säule gepflanzt (links) öffnet er den Ausgang.

Die Festung des Bösen: Mit dem Schräg-Oben-Schuß erwischt Ihr die meisten Feind und entscheidet damit die Schlacht zwischen freundlichen Wesen und Schatten. Nach dem Sieg lauft Ihr ganz nach rechts und laßt Euch von einem Flügelkumpel zur Festung des Feindes tragen. Ihr betretet diese nicht durch das Tor, sondern durch einen verschütteten Felszugang, den Ihr mit Superschuß aufbrecht. Im Inneren werdet Ihr mit den gefährlichsten Feinden des Spiels konfrontiert: Feuerspeiende Roboter, die sich unter Beschuß in zwei Metallklumpen verwandeln. Einige Sekunden später entstehen zwei neue Robots aus den Trümmer! Schießt also erst dann auf die Roboter, wenn alle anderen Feinde im Umkreis erledigt sind. Dann könnt Ihr Euch darauf konzentrieren, die beiden Metallklumpen wegzuballern, bevor neue Bösewichte daraus erwachsen. Ach, ja: Einem Flammenschuß auf dem Boden (springen) lassen die Robots mit Vorlieben einen fliegenden Feuerball folgen – ducken!

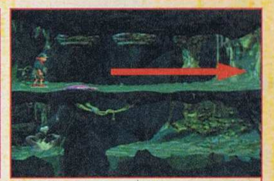
Bis auf die mit Robotern gefüllten Räume (siehe Bilder) ist dieser Abschnitt simpel: Alle Schalter aktivieren und dann schauen, wo es weitergeht. Leider verliert Ihr kurz darauf Eure Baller-Power und müßt mit purer Geschicklichkeit überleben. Nach einem Wettrennen (und -kriechen!) gegen alle Schatten des Levels, werdet Ihr vom Monster gefressen, das im ersten Level auch Eure Waffe mampfte – sein Pech: Während des schwierigsten Schattenangriffs des Spiels schießt Ihr Euch den Weg frei und gelangt so in den vorletzten Abschnitt. Die Splitter des Zaubersteins bergt Ihr, indem Ihr alle Roboter killt, ihre Klumpen vor der "Wiedergeburt" vernichtet und Bodenschalter in der richtigen Reihenfolge umlegt. Im Abschnitt danach sind schnelle Reaktionen gefragt: Ballern und Flammen überspringen – wenn Ihr das drauf habt, kommt Ihr ins "Herz der Dunkelheit". *wi*



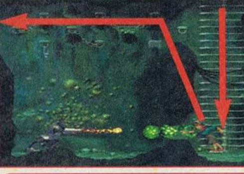


Auf die Luftschlacht folgt eine Kletterpartie (links), dann betretet Ihr die Festung: Erschießt blitzschnell rechts und links die beiden Schatten auf der Brücke, geht dann nicht nach rechts, sondern laßt Euch nach unten fallen.





Der kniffligste Raum: Lockt die Schatten von unten an und schießt sie ab. Danach erledigt Ihr einen der beiden Roboter von der markierten Position aus. Den Raum danach (rechts) meistert Ihr mit Sprung und Spurt.





Verdoppelt den Roboter durch einen Superschuß und wartet, bis die Würmer zuschlagen – dann schnell ab nach oben (linkes Bild)! Rechts: Beim Ausbruch hilft der Samen über Euch.

Auch die Roboter auf dem linken Bild werden ein Fraß der Würmer – Euch öffnet der Metallschalter (ganz links) einen Aufstieg. Die lange, waffenlose Flucht danach erfordert auch punktgenaue Sprünge (rechtes Bild).



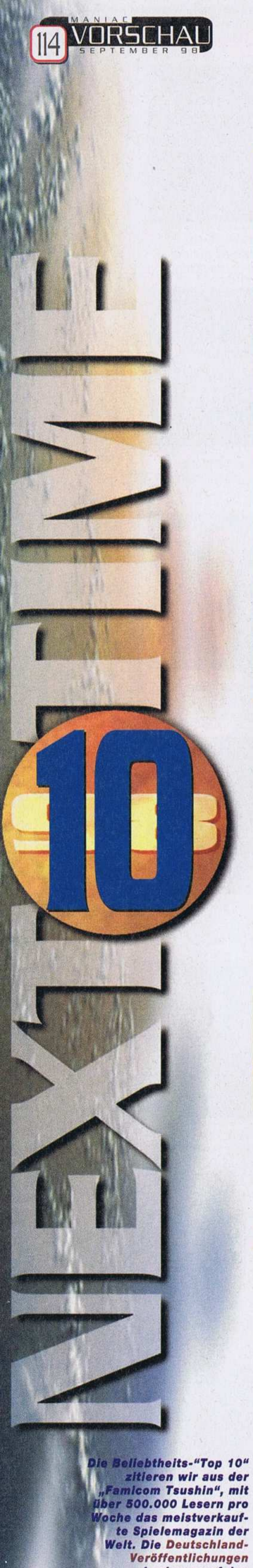


Vor der Begegnung mit dem Endgegner bergt Ihr die Splitter des Zaubersteins: Bekämpft die Roboter springend, duckend und dabei immer ballernd (links) und bewegt den Splitter mit Eurem Schuß.





Um die Überreste von Robotern schnell genug zu vernichten, kriecht Ihr ganz nahe heran. Danach (rechtes Bild) müßt Ihr ballern, was das Zeug hält und den Flammenbällen des Obermotz mit Doppelsprung ausweichen.





Über mangelndes Interesse der Entwickler kann sich Sega nicht beklagen. Für das Dreamcast programmieren bereits jetzt weltweit die fähigsten Firmen: Neben dem traditionellen Sega-Freund Core wurde uns kürzlich auch ein Dreamcast-Projekt der Virgin-Tochter Westwood ("C&C", "Dune") bestätigt. Fehlt nur noch, daß Square sein Jawort zum Sega-Kraftwerk gibt. ### Auch für das N64 häufen sich die Entwicklungs-Versprechungen: Während die 3DO-Company N64-exklusiv die Großstadtschlacht "Battletanx" präsentiert, munkelt man bei Activison von einer Umsetzung der "Battlezone"- und "Asteroids"-Neuauflagen für das N64. Angeblich hat Crave, die Firma des ehemaligen Square-USA-Geschäftsführers, beide Lizenzen erworben.

Stefan Brandt
(Marketing Manager Sega Deutschland)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?“

1. Sega Rally (Sega, 1995, 1998)
"Zu 'SEGA Rally' und dem Arcade-Nachfolger kehre ich trotz starker Konkurrenz immer wieder zurück – auch beim Finale muß noch Zeit für eine Runde sein. Diese Reihe hat alles, was ein Rennspiel braucht: Abwechslung, harte Gegner, schnelle Autos und vor allem schöne Strecken."

2. Tomb Raider (Eidos, 1996)
"Ich war schon ein Fan von Lara, bevor der große Hype ausbrach. 'Tomb Raider' hat mich in Bezug auf Gameplay und Grafik absolut überzeugt; diese Mischung aus Action- und Puzzle-Elementen würde mich bestimmt vom drohenden Weltuntergang ablenken."

3. Dune 2 (Westwood, 1993)
"Acht Level und drei Schwierigkeitsstufen, gute Grafik und eine komplett deutsche Sprachausgabe: Aus diesen Gründen habe ich 'Dune 2' für das Mega Drive in guter Erinnerung. Nicht nur vor dem großen Knall, sondern auch in weniger stressigen Zeiten macht es Spaß, die Wüste zu erobern."

erscheint am 2. September

Mit dem Nintendo 64 auf die Piste: Auf Modul erwarten wir das Formel-1-Gerase **F1 World Grand Prix** und die Automatenumsetzung **Cruis'n World** zum Test, auch die **Extreme G 2**-Teststrecken sind ausführlich befahrbar. Playstation-Fans erfreuen sich dagegen am Square-Import **Brave Fencer Musashinden** und dem Viren-Drama **V2000**. Weitere Highlights in der heißen Phase des Spiele-Herbstes '98: Electronic Arts läßt die **Knockout Kings** aus der Ringecke tänzeln, die **LAPD 2010**-Cops schwärmen aus (siehe links unten) und mit **Test Drive 5** fordert Accolade den Konkurrenten "Need for Speed 3" heraus. Außerdem freuen sich Rollenspieler auf einen Live-Bericht zu **Final Fantasy 8**: Wir pirschen durch die ersten Szenen des RPG-Hammers. Sega-Freunde erwarten weitere News zur näherrückenden **Dreamcast**-Premiere: Wie sehen die ersten Spiele aus?







Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

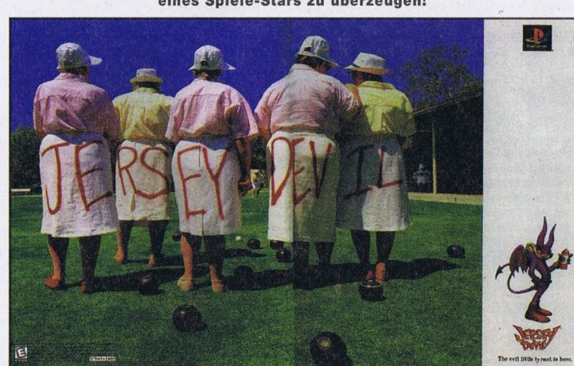
	Titel / Hersteller	Genre / Termin
1	PS World Cup '98 Konami	Sport (Fußball) September (ISS)
2	N64 World Cup '98 Konami	Sport (Fußball) September (ISS)
3	PS Frankreich '98 Electronic Arts	Sport (Fußball) erschienen
4	PS Mary No Atelier Plus Gust	Rollenspiel nicht geplant
5	PS King of Fighters '97 Sony	Beat'em-Up nicht geplant
6	PS Sou Kai Gi Square	Action-Adventure nicht geplant
7	PS Namco Anthology 1 Namco	Compilation nicht geplant
8	PS World Stadium 2 Namco	Sport (Baseball) nicht geplant
9	PS Dynamite Soccer 98 I'Max	Sport (Fußball) nicht geplant
10	PS Lunar the Silver Star ESP	Rollenspiel nicht geplant

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin“, mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns auffielen

Freche Sprühattacke des Hüpfteufels "Jersey Devil" auf einen ahnungslosen Boccia-Hausfrauenverein: Manchmal müssen unkonventionelle Aktionen ran, um den Leser von den Qualitäten eines Spiele-Stars zu überzeugen!



SENTINEL returns



SENTINEL – DER MYTHOS

Kein Titel der Computerspiel-Geschichte ist so legendär wie Geoff Crammonds "Sentinel". Über 500.000 Spielefreaks schlug der Strategieepos Mitte der 80er Jahre in seinen Bann. Zu ihnen zählte John Cook, heute Produzent und Leiter des Entwicklungsteams von "Sentinel Returns". Und damals wie heute bringt John das, was er einmal in die Hand genommen hat, auch zu Ende: Aberhunderte von Levels ließ er nicht locker, bis der letzte Sentinel absorbiert war. Geschafft aber glücklich freute er sich auf den verdienten Abspann, doch was war das – statt monumentaler Grafikergüsse à la 1985 fing das Spiel einfach wieder von vorne an. Erregt griff John zum Telefonhörer und schaffte es tatächlich Geoff Crammond ans andere Ende zu bekommen. Seine Antwort war ebenso kurz wie ehrlich: "Was?!! Du hast es durchgespielt? Ich dachte nicht, daß jemand so verrückt sein würde."

Bringt "Sentinel Returns" endlich das ersehnte Happy End? Was erwartet den erschöpften Spieler nach 666 Levels aufopferungsvoller Echtzeit-Strategie? Und was in aller Welt hat "Die Klapperschlange"-Regisseur John Carpenter dazu bewegt den Soundtrack für "Sentinel Returns" zu komponieren? Das und vieles, vieles mehr erfahren sie ab 17. Juli auf Ihrem heimischen PC oder PlayStation.





SENTINEL – SO GEHT'S

Willkommen in der lebensfeindlichen Welt des Sentinel.
Wo strategiesches Können Leben rettet.
Wo Angst und Gefahr Ihre Wegbegleiter sind.
Wo die nächste Attacke Ihre letzte sein kann.

OK, und so geht's: Wenn der Sentinel die geringste Chance wittert, wird er Sie zerstören. Der Sentinel thront auf dem Berggipfel und beobachtet jeden Ihrer Schritte. Sobald er Sie entdeckt absorbiert er gnadenlos Ihre gesamte Energie, meiden Sie also seinen Blick und bleiben Sie in Bewegung. Ergänzen Sie Ihre Energie-Reserven indem Sie Bäume anzapfen (ja, Bäume!). Ebnen sie sich so den weg nach oben, bis der Sentinel unter Ihnen steht. Jetzt absorbieren Sie ihn, nehmen seinen Platz ein und beamen sich in den nächsten Level.

Klingt doch ganz einfach,oder? Tja, anfangs vielleicht... Lassen Sie sich aber nicht entmutigen – Sie sind doch sicher intelligenter als ein dahergelaufenes außerirdisches Bergwesen...

